# GUIDE PRATIQUE N°2 DE GÉNÉRATION 4

## • Des solutions...

**Curse of enchantia (Core Design), Dragon's Lair 3 (Ready Soft), King Quest VI (Sierra-On-Line).**

## • La boutik...

**de Pressimage, avec ds tonnes de domaines publics pour toutes les machines. Utilitaires, jeux, outils graphiques et musicaux...**

## • Le courrier des lecteurs...

**moins important ce mois-ci, mais qui n'attend que vos lettres pour redevenir conséquente !**

## • Les petites annonces...

**pour acheter, vendre, échanger votre matériel et vos logiciels.**

# ROME AD 92

*Laurent Guillard vous donne la possibilité de devenir Empereur.*

Herculaneum

• Vous devez aller porter le message à la villa la plus à l'ouest de la ville. Vous recevrez 3 sesterces pour acheter votre silence.

• Allez aux bains pour voler une toge et mettez–la.

• Allez acheter une dague chez le marchand sur le port et menacez tous les passants pour voler leur argent (vous devriez pouvoir récolter plus ou moins 18 sesterces).

• Payez 3 sesterces au marin pour quitter la ville.

• Demandez 20 sesterces au prêteur.

• Allez jouer aux dés (une seule fois). Vous gagnerez 10 sesterces.

• Au premier marché d'esclaves, achetez 2 esclaves (un très bon combattant et un faible). Coût: 25 sesterces pour le trés bon et 10 pour le faible.

• Au cirque, il y a 3 combats par jeu:

– 1/ Laissez passer le premier combat

– 2/ Engagez votre esclave le plus fort pour le deuxième

– 3/ Engagez le faible contre votre esclave champion Vous gagnez ainsi 2 matchs = 80 sesterces. Si vos esclaves se font battre, essayez l'ordre dans lequel vous les engagez.

• Au deuxiéme marché d'esclaves, achetez encore deux esclaves comme tout à l'heure.

• Au deuxième cirque, engagez votre esclave le plus fort et ensuite chaque fois un autre esclave à vous. Vous gagnez 3 matchs = plus ou moins 130 sesterces

• Allez voir l'Empereur pour lui annoncer qu'une tentative d'assassinat est complotée contre lui (pour pouvoir rentrer au palace il faut donner 80 sesterces au garde.

• L'Empereur vous nomme centurion en Grande Bretagne.

Grande–Bretagne

• Dans cette partie du jeu, vous devez prendre le drapeau se trouvant dans le fort le plus au nord de l'île. C'est assez facile car même sans utiliser votre armée, vous y arriverez. Il suffit de courir et d'éviter les soldats adverses, de rentrer dans le camp et de toucher le drapeau.

• Vous rentrez triomphalement à Rome et César vous nomme sénateur.

Rome

• Aprés l'annonce des élections pour la place de consul, donnez 10 sesterces à une femme pour qu'elle aille vous présenter comme candidat.

• Ensuite, attendez que les candidatures soient terminées.

• Payez le plus de citoyens possible pour qu'ils voterit pour vous (en général 5 sesterces suffisent mais parfois 10). Faites attention, gardez assez d'argent pour rembourser votre prêt.

• Quand vous êtes prêt, demandez des élections à César.

• Pour être sûr de gagner avant que César n'arrive au sénat, payez ceux que vous n'avez pas encore vus.

• Vous êtes élu consul et envoyé en Egypte.

• Vous devez empêcher les troupes du frère de Cléopâtre d'entrer dans son palais.

• Déplacez vos troupes au bord de la riviére et reposez–vous régulièrement afin que vos troupes soient de meilleure forme que l'ennemi.

• N'attaquez pas l'ennemi, mettez vos troupes sur son passage et attendez le combat.

• Il faut tuer tous vos adversaires.

• Il vous faudra sans doute plusieurs tentatives mais c'est en respectant ces règles que vous aurez le plus de chances de réussir.

Rome

• César est fou !

• Allez au sénat et assassinez le garde et le consul Nintendus.

• Ensuite, trouvez César et assassinez–le aussi.

• Le peuple content vous élit empereur.



# CURSE OF ENCHANTIA

Pour vous sortir de cette position inconfortable , criez au secours. Ceci n'attendrira pas votre geolier pour autant ,mais vous permettra d'acquérir la clef de votre carcan qu'il perdra en venant vous voir. Ramassez–la et utilisez–la. Enfin libre de vos mouvements ! ! ! Inspectez la cellule (essentiellement dans le coin droit de l'écran). Un mur quelque peu friable ! ! ! Poussez le. Ramassez le trombone et dirigez vous vers la porte que vous ouvrirez avec l'aide de votre trouvaille.

Le gardien ne vous a pas vu. Sur votre droite , ramassez le bocal du poisson rouge. Inspectez le trou de la serrure si votre curiosité vous pousse à le faire. Poursuivez votre chemin en prenant garde aux statues ( passez entre deux coups ). Sans trop vous attarder ,ramassez les pièces et les diamants sur votre chemin.

L'ouverture de certaine porte vous réserve quelques surprises humides. N'oubliez pas pour autant , vous n'êtes pas un poisson. Portez donc le bocal;il vous aidera à vivre et vous ferez un heureux. A droite de votre point de chute ,vous trouverez une pièce d'or ( bon pour le score uniquement). Remarquez ce pauvre poisson coincé dans la grille. Tirez le pour le dégager et attendez son retour. Il ne manquera pas de vous remercier avec un coquillage. Ramassez le. Explorez le milieu qui vous entoure. En regardant sous un vieux bout de bois vous trouverez un ver que vous prendrez. Parler au poisson du comptoir. Il vous proposera une bouteille d'oxygene en échange du ver. Faites le troc. Ne craignez rien ,il se sauveras et vous laissera en plan. L'apparition de la tortue géante vous permettra de passer le banc d'anguilles electriques. Donnez lui le coquillage pour un voyage des plus étonnant. Parmis les algues vous trouverez un pistolet électrique. Poursuivez. Répliquez à l'attaque des requins en combattant au bon moment avec le pistolet électrique. Sautez sur la coque géante. Glissez le pistolet en guise de levier sous l'énorme bouchon. La dépression vous aspirera vers de nouveaux lieux.

Ramassez la mousse ,elle vous servira plus tard ! Apppuyez sur le bouton du mur. Le passage s'ouvre. Ramassez tous les cailloux possible et apportez les au vieux sage. Après lui avoir donné tous les cailloux qu'il vous demandera ,il vous confiera une bobine de fils. Au cours de votre exploration dans les grottes ,vous trouverez d'autres pierres. N'hésitez pas à les ramasser et à les donner au sage (augmentation de votre score et du pourcentage de jeu). Diverses salles vous attendent par la suite. Dans la première ,assemblez la planche au rocher pour former une bascule qui vous permettra d'atteindre l'aimant situé sur la corniche Il vous manque un propulseur. Passez aux salles suivantes. Au passage remarqué la cascade de pierres. Par terre, près de l'entrée ramassez la pièce d'or. Dans la salle suivante , délogez des cinq trous tous les gnomes poilus. Une simple inspection visuelle suffira. Une fois la caverne vide prenez la branche que vous trouverez dans le premier trou de droite. Inspectez la salle suivante. Ramassez l'ordinateur ,inspectez le trou. A l'intérieur il y a une bobine de fil de fer que vous ne pouvez atteindre

manuellement. Peu importe ,retournez à la salle de la bascule. Lancez l'ordinateur sur la planche. Et hop,récupérez l'aimant. Redescendez. Regagnez la caverne ou se trouve la bobine de fer. Assemblez le fil avec l'aimant. glisser la sonde dans le trou pour récupérer la bobine de fer. Retourner sur vos pas jusqu'aux hommes de boue. Deux crochets sont plantés au sol. Enfilez le fil de fer entre ces deux crochets. Au passage des hommes de boues,le fil retiendra un peu de boue que vous prendrez. Dirigez vous vers les premiéres salles jusqu 'au puits dans lequel vous jeterez la pièce d'or. Trois voeux vous seront proposés. Essayez les tous sans risque. Ramassez le casque et allez à la cascade de pierres. Pour la passer ,mettez le casque. Au fond du puits ,montez dans le seau et assemblez les éléments suivants:La mousse ,la boue ,la branche. Vous constituerez un masque que vous porterez. Une autochtone un peu trop hative croira reconnaître en vous son Roméo. Du coup elle vous remontera avant de se rendre compte de sa fatale erreur. Suivez le chemin. On tentera de vous attaquer. Pas de pitié, ramassez le sabre de votre adversaire. Achevez le et ramassez la bourse. A malin malin et demi ! Continuez jusqu'a l'entrée de la ville.

Si la tentation vous frappe , achetez un jambon au magasin ça ne vous apportera rien de plus. L'accés à la taverne du dragon rouge vous sera interdit par le babouin qui y habite. Poursuivez donc votre chemin que diable ! ! ! A la fontaine ,prenez à gauche et allez chez l'otarie qui ,en échange de quelques piéces ,vous révèlera les étapes à suivre pour mener votre aventure à bien. Suivez ses conseils et allez voir le magicien. (En face de la fontaine). Dans son magasin ,en échange d'argent ,il vous téléportera vers quelque lieu magique,Les falaises ! ! ! ! !

Attention à vos moindre mouvements , le chemin est jonché d'embuches ! ! ! Le rocher. Pour le passer arrètez vous à quelques pas de lui ,poussez le et sautez dessus. Faites attention au rocher au dessus de vous ainsi qu'aux divers éboulis et avalanches en tous genres. Pour les éviter ,sachez vous arrêter à temps et réfugiez vous dans les divers enfoncements de la falaise. Ramassez la paire de gants en caoutchouc. Les quatre boutons encastrés seront activés en partant de la droite comme suit: bouton un ,bouton quatre et bouton deux. Le pont apparaitra ,vous permettant de poursuivre votre chemin sur lequel vous trouverez une corde que vous ramasserez. Attention aux avalanches ! ! Enfilez les gants et débarrassez–vous d'electroman en le poussant de la falaise. Ramassez l'etrange cailou mou blanc. Mettez le sur la tête. Il amortira la chute d'une pierre que vous lancerez sur l'énorme roc. Pour la suite ,lancez la corde et grimpez dessus. attention au rocher. Lisez l'inscription gravée sur la falaise et dites la à haute voix. Open sesame ! ! Répondez au salut des occupants de la caverne. Le perroquet fera allusion à un extincteur et à un ventilateur ,objets qui vous aideront au cours de votre périple. Suite à quoi , vous serez métamorphosé en grenouille,ce qui vous permettra de vous propulser curieusement à la ville. Retournez voir le magicien. Payez le en échange de quoi il vous fera une tête de cochon. Dirigez vous vers le garde cafard situé prés de la maison de la voyante. Avec votre face actuelle ,il ne s'opposera pas à vous laisser passer.

A se demander si vous avez bien fait d'y aller. Passez les musiciens. Près du nez ,vous trouverez un tas de timbres et de stylos. Ramassez ces objets. Dirigez vous vers l'escalier. La chute n'est pas mortelle. La bouche est la gardienne du tas de téléphones portatifs. Pour vous en débarrasser,il vous faudra vous débarrasser de son comparse le nez ( vu précédemment ). Pour l'instant ,poursuivez votre chemin vers l'épave. Son entrée est garder par un robot. Prenez à gauche de l'écran et ramassez une K7 vierge. Marchez vers le fond de l'écran.



Au passage ramassez une chaussette sur le tas de chaussettes sales. Allez voir le BAB au magnéto et parlez lui. Il veut une K7 enregistrée. Allez voir les musiciens. Insérez la K7 dans le magnétophone et prenez à gauche de l'écran. Ramassez du foin puis la lettre. Il n'y a qu'un moyen de la faire voyager : la boîte aux lettres ! !
Timbrez–la et glissez la dans la boîte. Toujours vers la gauche ,ramassez le plateau en évitant les boulettes de lave. Retournez sur vos pas jusqu'au nez. Inserez la paille dans les narines. Débarassez du nez mais également de la bouche ,allez ramasser un téléphone. Allez combattre le robot Pour l'attaquer ,remplissez la chausette avec de l'or trouvé à droite. Dans l'épave , ramassez une planche et poussez la vers le milieu de l'écran (les planches etant trop courtes , disposez les en T) Faites de même avec l'autre planche. Une fois la passerelle constituée , traversez la et ramassez la feuille de métal doré. Sortez et rendez vous face aux musiciens. Mettez le téléphone dans le magnétophone. En Çchange vous disposerez d'un enregistrement du groupe Allez donner la K7 au BAB. Il partira en vous confiant la lettre que vous avez envoyée auparavant. Elle contient une carte magnétique qui vous servira à franchir la porte située près des musiciens. Pour l'instant, pénétrez dans la caverne et criez au secours.
Le mur s'effondrera vous laissant découvrir une bouteille d'acide ! ! Retournez chez les musiciens et glissez la carte magnétique dans le lecteur prévu à cet effet Sur le nuage ,prenez de l'élan en reculant. Ramassez le sac de billes. Une fois en possession du sac laissez vous tomber du nuage et dirigez vous vers la caverne. Une porte tombera de nulle part. empruntez la. La salle ou vous vous trouverez est close par une grille lancez l'acide sur les parois de la salle et mettez la feuille d'or dans la cavité constituée. Vous créerez un bouton qui, une fois poussée ouvrira la grille. Pour éviter l'électrocution, lancez les billes puis le plateau sur lequel vous monterez Ramassez le ventilateur. A l'aide du trombone ,ouvrez la porte. Vous vous retrouvez sur le chemin menant à la ville. Allez chez le costumier (prenez à droite en arrivant à la fontaine). Chez le costumier achetez la robe et ramassez la. Aller l'essayer dans la cabine. Le fait de la mettre sur l'accrochoir ouvrira la porte qui vous ménera vers Iceland.

Ramassez la boule de neige et lancez la sur l'abominable homme des neiges. Sans le vouloir , vous sauverez une innocente créature. (La SPA vous remercie) Explorez la banquise. Près du gros glaçon, ramassez la bombe de déodorant au poisson. Parlez au morse. Las de votre discours il ira dormir. Aller voir l'esquimau ,mais avant, parfumez vous avec le déodorant. Sinon,votre odeur l'indisposera. Parlez avec lui Il vous proposera sa canne à pêche en échange d'un poisson. Mettez vous en chasse vous ne tarderez pas à en trouver un.
Pour l'attraper ,trouvez la planche, positionnez vous près du trou d'ou le poisson sort, lancez la planche ,ramassez le poisson ainsi piégé et allez le donner à l'esquimau. Ramassez sa canne à pêche. Retournez près du gros glaçon Faites un feu avec la canne à pêche (option combat). Le feu fera fondre la glace délivrant une autre créature. Décidément vous vous faites des amis ! ! Ramassez les cendres. Longez la banquise (à l'extrême gauche au fond). Marchez sur le dos du morse et criez à l'aide. Une créature verte reconnaissante de vos actions de sauvetages antérieurs,vous aidera à son tour. Montez dans la barque (expérience malheureuse mais nécessaire pour le pourcentage de jeu). De nouveau sur la banquise ,lancez les cendres dans l'eau. Un dragon vous proposera un voyage sur son dos. Il vous déposera devant l'entrée de Ice Castle.

Pour ouvrir la porte principale , frapper les stalagtites dan l'ordre décroissant (comme les pingouins ! !). A l'intérieur, ramassez le balai et les dés. Lancez les dés, et poursuivez votre chemin. Le hall central cache l'entrée de six piéces dans lesquelles vous trouverez les objets

suivants : une loupe, un cric un porte–voix,un pistolet (option combat et balai pour l'atteindre), une stalagtite de glace (que vous obtiendrez de la mÇme maniare que le pistolet), un glaçon. Le système de poulie dans le hall central fonctionne en glissant le pistolet dans son étui. La soucoupe descendra révélant un éclat de miroir et de l'huile solaire, objets que vous ramasserez. L'ouverture des différentes portes n'est pas simultanée. Pour ce faire il vous faudra plusieurs fois y retourner et lancer les dés. Lorsque tous les objets mentionnés seront collectés, un sifflet apparaîtra au sol (au fond du hall).
Regardez la porte. Assemblez le sifflet et le porte–voix. Utilisez cet ensemble pour casser la porte de glace(option attaque). Passez par l'ouverture pratiquée. La grille d'accès à la salle suivante est protégée par un laser. Pour détruire le laser , il suffit de positionner dans les trous faits au sol , les objets suivants:La loupe ,le glaçon,le stalagtite et le miroir (sens anti–horaire ,commencez par le départ du faisceau). Une fois le laser détruit,glissez le cric sous la grille. Dans la salle suivante,il faudra eviter les tirs de glace de la reine en sautant au bon moment. Montez sur son trone. Il vous éjectera vers de nouvelles salles. La main ne tardera pas à vous emprisonner. Pour vous en défaire , mettez vous de l'huile solaire sur le corps. Au grés de l'exploration des diverses salles vous trouverez une boîte d'allumettes. Ramassez la et continuez à vous promener jusqu'a ce que vous arriviez à une salle plus grande ou se repose un monstre vert. Echappez à sa vigilance en vous cachant derriére la colonne centrale (attention soyez précis). Attendez qu'il s'endorme pour lui glisser une allumette entre les doigts de pieds. S'il se réveille , recachez vous. Allumez l'allumette (option attaque). Pris de panique , il s'enfuira ascensionnellement vous laissant libre de prendre son extincteur.
De la le génie vous raménera chez le costumier. Retournez voir le magicien. Il vous téléportera dans un endroit des plus sordide.

Dans votre situation inconfortable ramassez le tibia que vous utiliserez pour vous sortir de ce mauvais pas (icone d'attaque). Vous déboucherez dans une sépulture inoccupée. Attention à l'attaque du vampire. Pour l'éviter, passer directement derriére la tombe dont vous sortez (plaquez vous face à l'arbre). Le vampire tombera dans la fosse. Ramassez les divers objets qui jonchent le sol (les cymbales ,le miroir et la pelle. Continuez votre progression à droite. Calmez le vampire avec un coup de pelle. Ramassez le crucifix et l'ail. Poussez la pierre tombale sur les pied du vampire. Poursuivez. Mangez l'ail ,le vampire appréciera prenez l'aspirateur. Attaquez le vampire avec le crucifix puis avec les cymbales.
Dépité de ne pas vous effrayer ,il démissionnera et du même coup, il vous permettra de franchir les grilles du cimetière. Gagnez les grilles du château. Poussez les simplement. Vous arriverez au chateau d'ENCHANTIA.

Dirigez vous dans la pièce de gauche. Près de la cheminée ,ramassez la bague magique. Repartez vers le hall et prenez cette fois à gauche. Dans la bibliothéque,cherchez le faux livre (deuxième étagére).
Une fois celui–ci repéré ,poussez le. Il ouvrira un passage secret qui vous mènera au combat final.

Capturé dans un anneau de magie ,il vous faudra riposter correctement aux attaques de la sorcière.
Première attaque ,defendez vous avec l'aspirateur pour aspirer le spectre. Deuxième attaque ,poussez la gachette de l'extincteur. Troisième attaque; renvoyez le sort jeté avec le ventilateur (option combat). ENCHANTIA sera assommée. Profitez en pour lui passer la bague autour du doigt (option assembler).
Vous serez alors téléporté sur le terrain de baseball sur lequel vous avez été enlevé.

*Carol ROTT*



# DRAGON'S LAIR 3

Mordread s'empare dés le début de Daphnée et de la maison. Quand il voit Dirk, il lance un sort. HAUT pour l'éviter puis FEU pour tuer les chauves-souris. Quand Dirk court vers le maison, FEU à nouveau pour tuer l'autre chauve-souris. Dirk se met à courrir vers Mordread. Quand il se trouve en haut de la colline, DROITE pour sauter sur la machine.

Voilà que Dirk remonte le temps avec Mordread. FEU pour éviter sa première attaque, puis FEU à nouveau pour combattre Mordread qui s'enfuit à travers le miroir. Dirk le suit automatiquement.

Une fois au pays des merveilles, une fois déguisé, GAUCHE pour éviter le premier coup, puis GAUCHE à nouveau pour éviter le coup porté par la Reine, et enfin HAUT, BAS et enfin FEU pour contrer la reine.

Projetté au sol, Dirk doit réagir vite. DROITE puis FEU une fois qu'il est accroché, GAUCHE puis FEU pour éliminer le cavalier ennemi. Une fois sur le jeu d'échec, HAUT, puis GAUCHE et enfin DROITE pour échappe aux autres pièces.
FEU pour éviter la fumée, puis GAUCHE pour éviter le dragon et enfin HAUT pour récupérer son épée. HAUT à nouveau puis DROITE pour grimper sur le dragon. Quand les cartes commencent à s'envoler, GAUCHE pour sauter sur la carte. Dirk chute, passe à travers une vitre et retombe sur la machine.
FEU pour l'utiliser !

Voilà Dirk sur le clavier de Beethoven. HAUT pour éviter l'éclair, puis GAUCHE, BAS, DROITE, DROITE pour éviter le chat. BAS puis FEU et enfin GAUCHE pour sauter sur la choppe. Une fois là, BAS pour plonger dans la choppe, DROITE pour éviter le coup de patte et FEU pour casser la choppe. FEU pour éviter le tir de Mordread et enfin FEU pour utiliser la machine.
Arrivé en haut du bâteau pirate, GAUCHE pour éviter Mordread, puis FEU pour éviter le tir du pirate, et une fois dans le tonneau BAS puis DROITE pour éviter le deuxième tir.
Arrivé au bout de la planche, DROITE puis HAUT pour éviter le requin, FEU pour combattre, HAUT pour grimper puis FEU pour utiliser la machine.

Arrivé au pays du Temps, FEU puis FEU pour combattre les gardes. BAS pour éviter le premier coup, puis FEU pour éliminer le second garde. FEU pour éliminer le dernier garde avant l'entrée dans le chateau. Avant de passer dans la première pièce, GAUCHE pour éviter les deux gardes.

Poursuivi par les gardes, Dirk doit faire HAUT pour sauter sur le balancier, puis HAUT pour monter sur le coucou. Le coucou rentre alors dans l'horloge. DROITE, HAUT puis DROITE pour se tirer des différents mécanismes. Arrivé au centre l'horloge, DROITE, HAUT puis DROITE et DROITE pour échapper aux tirs.
Le combat final approche. BAS pour échapper au tir, puis GAUCHE pour renvoyer le second tir sur Mordread. BAS enfin pour échapper au tir, puis DROITE et DROITE pour récupérer la sphère du temps. Enfin, FEU pour remettre la machine en route et revenir avec Daphnée, que l'on libére en cassant la bulle de verre avec son épée.

*Bonjour à taute l'équipe!! Vous vous demandez certainement pourquai j'écris de si loin. j'ai un petit problème très simple mais je crois que seulement vous pouvez m'aider à le résoudre. Je recherche l'adresse d'une compagnie européenne qui s'appelle Reline Software qui a sorti en 1992 le jeu Fate–Gote of Down qui est sarti ici au Canada seulement en version pirate, mais je recherche depuis des mois ce logiciel ici mais toujours en vain. Alors étant un grand fan de Gen4, j'espèrais que vous pourriez me.rendre ce petit service. Merci d'avance et continuez le bon travail ! !*

WAOUUUUUU ! Une lettre du Canada. Ça c'est le pied intégral. Aprés la Nouvelle Calédonie, on nous lit aussi au Canada. On ne peut pas faire plus international. Pour ta question, on est désolé mais Reline Software n'existe plus. On ne peut donc pas t'indiquer leur adresse. Tu peux pas savoir à quel point on est navré. On aurait tellement voulu te rendre ce minuscule service. Une prochaine fois peut–être.

*C'est un scandale, une honte, une indignation, mais bonjaur quand même. Je vous écris pour vous poser quelques questions et pour vous lancer un appel au secours :*
*– Je prends Génération4 depuis le début de l'apparition des disquettes "démos" (bon je sais cela ne fait pas longtemps mais j'ai promis d'être fidèle à Gen4). Dans toutes les disquettes que j'ai eue, je n'en ai eu que deux qui marchaient (Leander et Push Over). Et s'il faut vous les envoyer à chaque fois, bonjour ! Voici quand même mes questions :*
*– Possesseur d'un STF, je vaudrais savoir quelle différence il y a entre les STE,ST et STF.*
*– Est–ce normal que des jeux comme Craisière pour un Cadavre, Baby Joe et Lemmings ne passent pas sur la machine ? – La gamme Atari est–elle vraiment perdu pour taujours ? J'espère sincèrement que j'aurai une réponse. PS: Votre magazine est tout de même super (mais manque de rubrique ST)*

Salut Cédric,
– Les premiers ST avaient leur drive en externe et simple face. Puis il y eut des STF intégrant le drive toujours simple face et quelques temsp plus tard double face. Les STE sont des machines quelque peu hybrides puisqu'ils étaient compatibles avec les anciens modèles (pas à 100%) et possédaient une nouvelle puce sonore ainsi qu'un blitter.
– On a aucune idée concernant ton problème. Il faudrait que tu nous en dise plus sur le non fonctionnnement des jeux que tu as cité sur ta machine.
– Nous ne sommes pas devin mais s'ils ne sortent pas vite le Falcon ils risquent d'avoir de sérieux problémes. Merci pour les fleurs, on en avait bien besoin.

*Cher Gen4, J'ai un Amiga 500 qui se pose pas mal de questians :*
*– Est–ce que la cartouche Action Replay MK4 est sur le point de sortir ?*
*– J'aime les films en relief, existe–t–il des jeux en relief sur ma machine?*
*– L'Amiga 800 c'est pour quand?*
*– Les jeux Inca, Ultima Underworld, Eternam, Dune 2, Car & Driver, Strike Commander, Alone in the Dark, Comanche, Space quest 4 seront–ils sur l'Amiga 1200 ?*
*– Y–aura–t–il un Project X 2, Fascination 2, Street Fighter 3, Monkey Island 3, Walker 2, R–Type 3, Populous 3, Lemmings 3 toujours sur mon Amiga 500 ?*
*– Quel matériel me faut–il pour réaliser des images de synthèse animées ?*
*Est–ce coûteux? Paurriez–vous faire un dossier sur ce sujet?*
*Merci d'avance pour vos réponses et félicitatians pour la nouvelle formule qui est tout simplement FA–BU–LEUSE ! ! !*
*PS : Je suis également partant sur un dossier OVNI. J'aurai même des photos à vous montrer, mais ça c'est une autre histoire !*

Salut à toi, grand pourfendeur d'aliens de toutes sortes,
– Action Replay MK4, pas à notre connaissance mais regarde dans les revues anglaises type Amiga Action. Tu trouveras probablement les renseignements que tu veux.
– Le relief sur micro a été tenté à maintes reprises mais les résultats étaient loin d'être parfaits. La dernière en date est Air Support de Psygnosis et pour l'avoir testé je peux t'assurer que cela ne rend que dale.
– Il n'y a pas d'Amiga 800 puisque c'est le 1200.
– Strike Commander et Underworld probablement pas, Origin ayant stoppé tout développement sur Amiga. Car&Driver, Inca, Eternam, Alone et Comanche ne sont pas du tout annoncés donc pas prévus. Dune 2 est lui par contre quasiment fini sur Amiga et il devrait sortir au mois de mars. Space Quest 4 existe sur l'amiga normal mais est trés lent et nécessite un disque dur pour être supportable. Comme il doit marcher sur le 1200 cela devrait être mieux.
– Il te faudrait une carte accélératrice type 68030 avec coprocesseur mathématique, un disque dur assez important, une extension mémoire genre 8 Mo, un logiciel comme Scuplt 4D et autres logiciels de dessin et de retouche, une carte graphique 16 millions, bref comme tu peux le constater cela revient à une fortune pour un particulier. On va y penser mais n'oublie pas que nous sommes un magazine de jeux principalement.

*Salut Gen4, le meilleur mag que je connaisse ! ! ! Tout d'abord, je dois vous dire que vos cheat modes sur Agony, F29 Retaliator et XJ220 sur Amiga ne marchent pas. Ceci étant dit, passons au sujet qui m'amène à vous écrire. Je possède un Amiga 500 1Mo RAM, daté d'une Action Replay MKIII et d'un lecteur externe. Il me satisfait pour le moment entièrement,mais... de plus en plus de jeux sortant sur PC ne sortent que bien plus tard sur Amiga, et sont souvent moins bons. Comme j'aime beaucoup les jeux d'aventure, de rôle et les simulations, je me questionne sur l'avenir de mon Amiga, envisageant l'achat d'un Amiga 1200. Voici mes questions :*
*– Les softs pour Amiga 500 tournent–ils tous sur Amiga 1200, et sinon, y–a–t–il une solution à ce problème? Mes extensions peuvent–elles être connectées à un Amiga 1200 sans problème de compatibilité (et quelles sont les*

*extensions déjà prévues sur cette machine) ?*
*– Pensez–vous que l'arrivée de l'Amiga 1200 sera suivie par la sorite de nombreux logiciels exploitant les caractéristiques de cette machine ?*
*– Si je troque mon A500 étandu contre un A1200 nu, fais–je une affaire? Autre chose: Je possède aussi un PC 386SX 20Mhz, 4Mo RAM, SVGA 512 Ko, HD 80 Mo, Sound Blaster.*
*– Est–ce suffisant pour faire tourner convenablement Alone in the Dark, Comanche, Epic, Inca, Star Trek ou encore Transartica ?*
*– A quand la sortie de X–Wing sur PC. Le mien sera–t–il assez puissant pour le faire tourner? Une version Amiga est–elle prévue? Je vous remercie à l'avance de répondre à mes questions et de publier ma lettre. A la prochaine.*

Salut Chrome,
– Selon Commodore, environ 60% des softs tournent sur le 1200. Ce pourcentage peut augmenter jusqu'à 80% grâce à un gestionnaire de mémoire cache fourni dans le workbench. Toutes les dernières nouveautés fonctionnent sur le 1200 sauf exceptions.
– Le lecteur pas de problème mais la cartouche risque de devoir passer à la poubelle car le 1200 ne possède pas le port cartouche du S00.
– On y croît puisque Mindscape et Electronic Arts ont annoncé que tous leurs futures jeux bénéficieront d'une version1200 ainsi que Ocean et pas mal d'éditeurs anglais.
– A court terme non mais à mon avis à long terme oui ; De toute façon il va falloir penser à acheter un disque dur avec car les jeux d'aventure comme on les trouve sur PC vont débarquer sur 1200.
– Ton PC suffit. Malheureusement les jeux ne seront pas aussi bien. Je te conseillerais de changer ta carte mère et de passer à au moins 486 SX.
– Avec ENORMEMENT de chance dans ce numéro. Pas de version Amiga prévue.

*Salut à toi ô Gen4,*
*Je viens de revendre mon Atari ST pour m'offrir l'Amiga 1200. Je possède celui–ci depuis 24 heures à peine et suis sûcrément embêté... Why ? Because vous ne marquez pas si les jeux Amiga que vous testez sont compatibles 1200. J'ai essayé les démos de Jim Power et Zool et aucune ne marchent. Cela veut–il dire que ni zool, ni Jim Power ne marchent! Help!!! A part cela: Project X, Shadow of the Beast I et 2, BC Kid, Robocod marchent sur 1200! Merci d'avance...*

Salut et merci de nous vénérer ainsi (c'est par ici le chèque !) Dans un futur très proche, on va certainement faire des encadrés évoquant une compatibilité 1200. Si tu as commencé à lire le manuel du 1200, tu verrais qu'il y a un utilitaire permettant de gérer la mémoire cache pour augmenter la compatibilité avec les anciens modéles. Essaye–le on ne sait jamais. Zool va bénéficier d'une version spécial 1200 tout comme la plupart des jeux Ocean (Arme Fatale, Cool World, WWF2, etc...)

*Salut à l'équipe de Gen4, attention je commence par les questions :*
*– Alone in the Dark sortira–t–il sur Amiga (si oui, le nombre de disc ?)*
*– Où pourrais–je trouver Maupiti Island ?*
*–Y aura–t–il une suite pour Hook et Zool? Je me demande pourquoi ce mois j'ai acheté ce bouquin qui coûte 30F...Stop ! Je rigole ! Et l'idée du guide pratique est très bonne ! Plus besoin de fouiller dans le Gen4 pour trouver les soluces et les astuces !*

Pour une fois, j'ai affaire à un original qui commence par les questions. Bon allons–y.
– Alone n'est pas prévu sur Amiga car personne ne s'est proposé de le faire. Je suis aussi triste que toi à ce sujet. Avec la montée du 1200, on peut encore espèrer.
– Renseigne–toi auprés de l'éditeur Lankhor, B4bis, avenue de Général de Gaulle 92140 Clamart. Tél : 46 30 33 03
– Aucun renseignement nous est parvenu concernant d'éventuelles suites de ces deux jeux mais à mon avis pour Zool, il y en aurait une. Merci pour tes compliments, si tu savais le temps et toute la matière grise dépensée par la rédaction pour pondre cette idée, tu n'en croirais pas tes oreilles.

*Chers amis de Gen4,*
*Cela fait deux mois que j'ai commencé à lire Gen4, je vais binetôt acquérir un Amiga 600.*
*– Est–ce que vos démos sont compatibles avec le 600 ?*
*– Je ne sais pas si c'est comme cà à Paris mais ici tout le monde se pose la question: faut–il acheter un micro ou une console ?*
*– Outre Monkey Island I et II, Maupiti Island, Croisière pour un cadavre, Manoir de Mortevielle, y a–t–il d'autres jeux dans le même genre? Voilà, bonne année. Banne continuatian à votre revue formidable.*

Bonne année à toi Guillaume, Normalement, les démos fonctionnent correctement sur le 600 tout dépend de l'éditeur. La question se pose lorsqu'on veut jouer à des jeux d'action ou lorsqu'on veux jouer à un peu tout et aussi pouvoir bosser.
Dans ce cas, le micro s'impose. Dans l'autre cas, la console suffit pour massacrer un maximum d'aliens et autres monstres. Enfin, il y a par exemple, Zak Mac Kraken, Maniac Mansion, Lure of trempress, KGB, Kyrandia, Indy 4, Indy 3, les voyageurs du temps, Operation Stealth, et j'en oublie certainement.
J'espère que ces réponses te satisferont.
A bientôt.

*Gen4, J'écris pour vous dire que votre magazine est génial, les disquettes aussi.*
*Je profite du concours pour cous poser des questions :*
*– Connaissez–vous les codes pour Fire&Ice et Prince of Persia ?*
*– Quel est le meilleur jeu sur Amiga 500 (ma machine) ?*
*– Quel est le meilleur jeu de voiture ?*
*– Pourriez–vous mettre la démo de Street Fighter 2 sur Amiga ?*

Bonjour, je vais te répondre :
– On ne posséde pas les codes ici à la revue. A ce sujet, tous ceux qui ont des cheat modes et autres codes, vous pouvez nous les envoyer.
– Le meilleur jeu sur Amiga ? Question trop vague car cela dépend de tes go0ts. Personnellement, je m'éclate avec Sensible Soccer.
– Le meilleur jeu de voiture est à mon avis Lotus 3 si tu préféres l'arcade et F1 Grand Prix si tu préféres la simulation.
– On ne peut pas puisque cela dépend de l'éditeur; On va tâcher mais bon...

# KING QUEST VI

***King Quest VI n'est pas un jeu linéaire, il propose plusieurs scénarios en fin de parcours. Cette soluce ne constitue qu'une solution parmi plusieurs. Elle n'est pas non plus un inventaire exhaustif de toutes les rencontres pouvant être faites par Alexander ; seules les plus importantes y figurent.***

***Quelques conseils : Parlez à tout le monde, des indices importants se cachent très souvent dans la conversation. Ramassez tout ce qui traîne, cela aura sûrement son importance à un moment donné du jeu. Essayez d'utilisez tous les objets en votre possession, ils ne sont pas là par hasard. Dernier point, réfléchissez !!! La solution est souvent juste devant vos yeux.***

***Le monde de King Quest VI se compose de quatre îles principales : l'Ile de la Couronne, l'Ile des Merveilles, l'Ile de Bête et enfin, l'Ile de la Montagne Sacrée. Le joueur peut à volonté aller et venir dans l'une ou l'autre de ces îles.***

## L'île de la Couronne

### Le château

A gauche d'Alexander se trouve une pièce de cuivre, ramassez–la. Soulevez ensuite la planche, il y a un petit coffre qui renferme la bague de Daventry. Ouvrez le coffre et prenez–la.

### Le village

Suivez le chemin en face de vous et dirigez vous vers le château. Discutez avec les gardes : Ceux–ci refusent de vous laisser entrer. Montrez leur alors votre bague, vous obtiendrez un entretien avec le Vizir. Vous apprendrez que les parents de Cassima sont morts d'une mystérieuse maladie, avant son retour, et que vous ne pouvez pas la voir. Sur ce vous êtes congédié et prié de ne pas revenir.

Une fois dehors allez au village et rentrez dans le magasin du marchand. Discutez avec lui et vous apprendrez que l'on ne peut plus se rendre dans les autres îles car le Ferry est abandonné (décidément çà va plutôt mal). Donnez lui les pièces et prenez en échange le rossignol mécanique. Sue le comptoir prenez une menthe. Sortez et aleez voir le libraire. Il vous apprendra que le Ferryman sur les docks peut vous renseigner sur mle moyen de vous rendre sur les autres îles. Fouillez dans l'étagère à droite de la cheminée, il y a un livre de poèsie. Après la lecture une page se détache : prenez–la, c'est un poéme d'Amour. Avant de sortir, prenez le livre qui se trouve près de la porte. Allez ensuite vers les quais. Un jeune vous propose de vous baigner,



n'acceptez pas c'est un piège. Frappez à la porte de Ferry et discutez avec le ferryman, celui–ci vous propose d'entrer. Discutez avec lui il vous apprendra l'existence d'une cate magique.
Prenez la patte de lapin sur la table puis retournez voir la marchand. En echange de votre bague vous obtiendrez la carte. Vous pouvez maintenant voyager d'îles en îles. Rendez vous sur la plage et allez vers l'île de la Montagne Sacrée.

### La plage

Sur la plage ramassez la fleur et la plume. Prenez votre carte puis retournez vers l'île de la Couronne. Retournez sur la plage du village, la marchand jette des objets dans un pot, fouillez et vous trouverez une bouteille d'encre.
Retournez voir le libraire et demandez–lui le livre sur le comptoir. C'est un livre de magie qu'il vous échangera contre un livre rare.
Partez maintenant vers l'île des Merveilles.

## L'île des Merveilles

### La plage

Parlez à l'huitre, puis lisez lisez–lui un passage du livre trouvé dans la librairie près de la porte. Elle baille, vous pouvez alors prendre la perle. Avancez, plusieurs gnomes viennent, utilisez alors la fleur, le rossignol, la menthe, la patte de lapin et l'encre pour leurs échapper.
Sur la berge il y a un ruban prenez–le : il y a un riddle incomplet. Allez ensuite à droite et utilisez l'option "REGARDER" sur la toile d'araignée : il y a un fil qui pend, tirez dessus puis prenez le parchemin, il y a marqué "LOVE".
Cliquez sur les livres pour engager la conversation avec le "ver–de–bibliothéque" qui vous demandera quelque chose en échange d'un livre rare.
Retournez vers la plage, puis prenez le chemin qui fait face à la mer. Dans le marais, prenez une des bouteilles de lait et allez à gauche.
Dans le jardin potager ramassez la tomate pourrie et une laitue glacée. Ouvrez le portail et entrez.
Parlez aux gardes, attendez l'arrivée des reines et ramassez l'écharpe rouge.
Partez ensuite vers l'île de la Bête.

### Le jardin

Vous rencoutrez une créature, parlez–lui et donnez–lui le riddle incomplet : elle vient avec vous. Allez tout droit et jettez la laitue dans l'eau. Traversez et prenez la lampe. Continuez tout droit, ne repondez pas au jardinier et ne traversez pas le portail. Ramassezla pierre, faites demi–tour et repartez vers l'île des Merveilles.

### La bibliothèque

Allez à droite et donnez la créature au ver–de–bibliothèque. En échange ce dernier vous offre un livre rare. Retournez à l'île de la Couronne.

### Le village

Allez sous l'arbre et utilisez le rossignol mécanique sur le vrai rossignol, celui–ci descend d'une branche. Allez ensuite chez le marchand et échangez–lui le rossignol contre la lampe, la perle contre votre bague. Allez chez le libraire, vous y rencontrez Jollo. Il refuse de vous parler aussi présentez–vous avec la bague.
Echangez ensuite le livre trouvé dans l'île des Merveilles contre le livre de magie. Sortez puis retournez sous l'arbre. Utilisez la bague sur le rossignol. Il l'emporte vers Cassima et vous raméne un ruban. utiliser l'option "PRENDRE" sur le ruban, il y a une mèche de cheveux noirs.
Donnez le poéme au rossignol qui l'emméne vers Cassima. Il vous ramène une note.
Partez vers l'île de la Montagne Sacrée.

### Le labyrinthe de Cassima

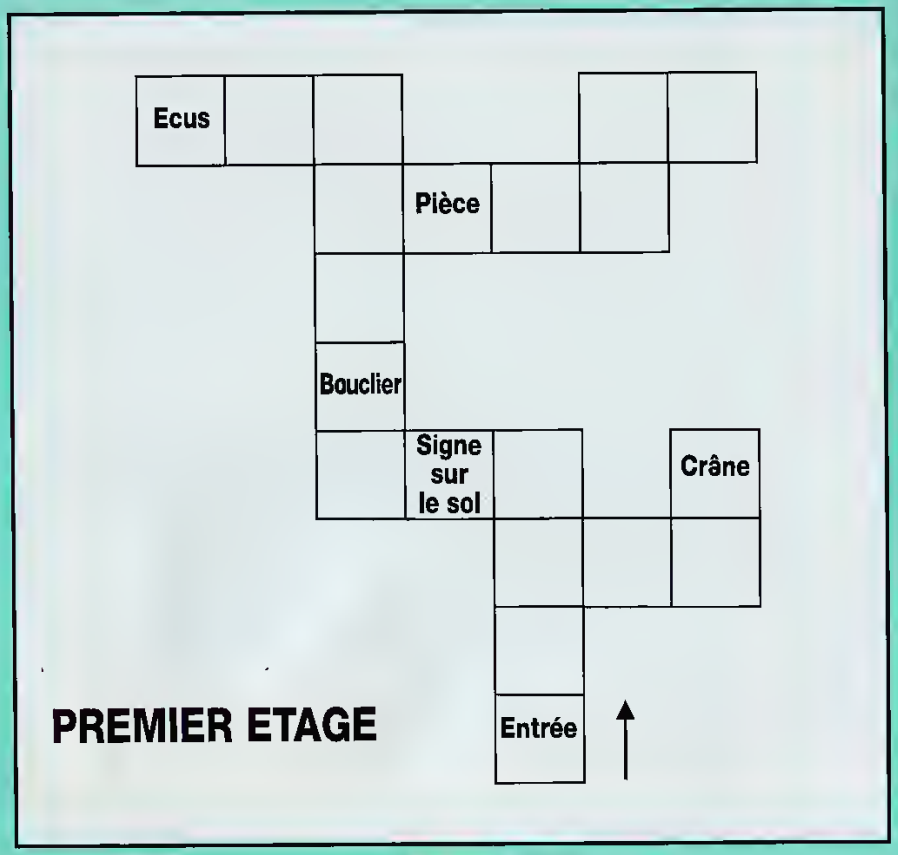
Le premier code est RISE (une lettre par mot). Le deuxiéme est SOAR, le troisième est 2° 3° ° 1°, le quatrième est DOQG, le cinquième est ASCEND.
Une fois en haut, n'acceptez pas de manger les baies et glissez vous dans la caverne à droite.
Utilisez la lampe puis glissez–vous dans l'ouverture à droite. Tout au bout il y a de la menthe, prenez–en une feuille et repartez vers l'île de la couronne. Allez chez le marchand et échangez la lampe contre la flûte.

Sur la place se trouve une affiche informant des noces prochaines entre le vizir et cassima.
Partez vers l'île des merveilles.

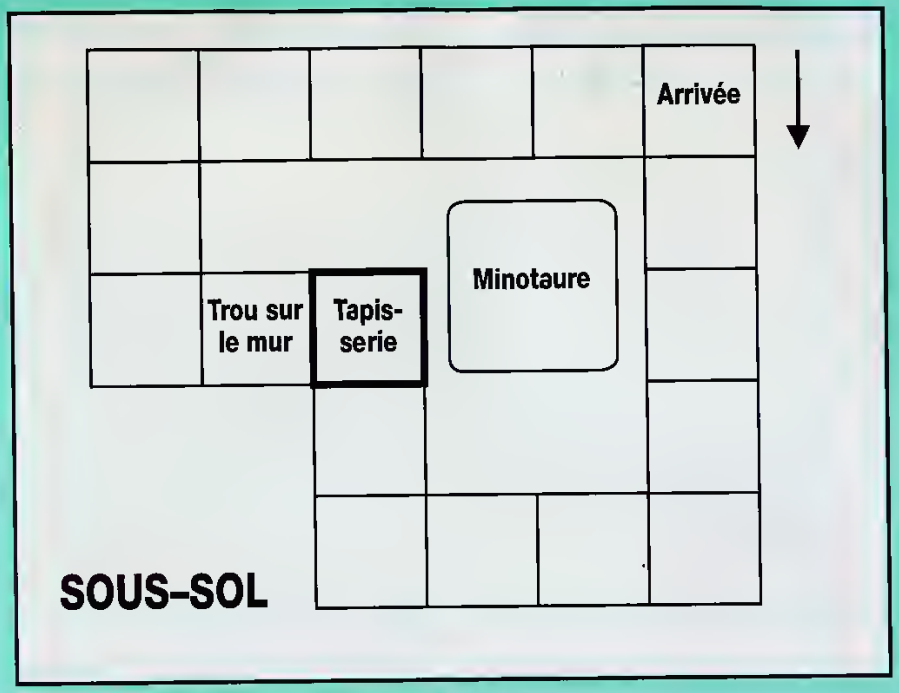
Allez vers le jardin, sur la chaise vous trouvez une tasse, ensuite utilisez la flûte sur les fleurs. Pendant que tout le monde danse, emparez-vous du Hole-in-the-wall. Retournez au marais et utilisez la tasse sur la vase. Cette action en déclenche une autre. Donnez la tomate pourrie au tronc. Ramassez ensuite à l'aide de la tasse la boue qui le recouvre. Retournez ensuite vers l'île de la couronne et échangez la flûte contre la lampe.

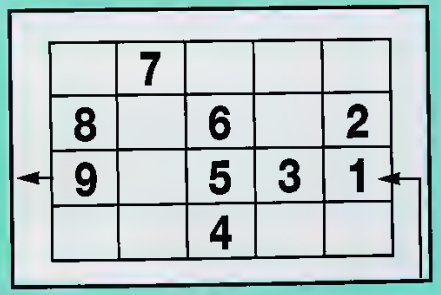
Vous êtes parè pour affronter le Minotaure. Repartez avant vers l'île de la couronne et utilisez le trou sur le mur du château, regardez, reprenez le trou et partez vers l'île de la motagne sacrée.

En haut de la falaise continuez tout droit. Parlez aux gardes qui vous emmènent vers Lord Aeriel. Vous êtes ensuite emmenè dans l'antre du Minotaure.
Depuis l'entrée, suivez le plan : allez chercher le crâne, dirigez-vous vers la salle des signes que vous traversez ainsi : (les chiffres indiquent l'ordre de déplacement).






Prenez ensuite le bouclier, allez ramasser les écus puis retournez vers le piège que vous bloquerez en jetant une pierre dans le mécanisme. Rendez vous ensuite dans la dernière salle vous permettant d'accéder au sous-sol.
Une fois au sous-sol, allez vers la tapisserie, repartez dans l'autre sens dans la salle où vous utiliserez le Hole-in-the-wall pour observer le mur Est. Retournez vers la tapisserie, soulevez-la puis entrez.

Parlez-lui, utilisez l'écharpe rouge donnée par la reine, le minotaure est vaincu. Après la visite auprès de l'oracle partez vers l'île des merveilles.

Allez vers le jardin. Ramassez la petite bouteille sur la table. Utilisez le lait sur les choux. Les autres se mettent à pleurer, récupérez les larmes dans la lampe trouvée dans l'île de la bête. Versez-y l'eau sacrée donné par l'oracle. Partez vers la cinquième île.

Allez tout de suite à gauche, prenez du charbon dans le foyer éteint, prenez ensuite la serpe puis repartez vers la plage et vers l'île des merveilles.

Allez vers les pièces d'échecs. Donnez le charbon

à la reine blanche. Vous obtenez en échange un oeuf pourri. Partez ensuite vers l'île de la bête.

### [illegible]

Utilisez le bouclier pour passez l'archer et allez vers le massif de roses. Pour dégager une entrée, utilisez la serpe. Vous rencontrez la bête qui vous donne une bague. Il y a une fontaine, profitez-en pour en remplir la lampe, utilisez le livre de magie pour lui jeter le sort "Make Rain Fall", allez vers le jardin, cueillez une rose blanche puis repartez vers l'île de la couronne.

### L'île de la couronne

Allez vers la maison, parlez à la servante, donnez-lui la rose puis la bague. Elle vous accompagne vers l'île de la bête. Une fois la bête transformée en prince, elle vous donne un miroir. Repartez vers l'île des brumes.

### L'île des brumes

Allez à droite cette fois. Une fois sur le feu, le sort se met en activité et vous êtes libéré. Ramassez des charbons ardents. Mettez-les dans le crâne. Ajoutez-y les cheveux et l'oeuf pourri. Partez ensuite vers l'île de la montagne sacrée.

### [illegible]

Jetez le sort "charming a creature of the night" sur le crâne puis utilisez le sur le cheval noir. Celui-ci vous emméne vers l'île des morts.

### [illegible]

Parlez aux deux fantômes. Il s'agit des parents de Cassima qui vous donneront leur ticket. Allez à droite puis tout droit. Parlez au fantôme qui vous donnera un mouchoir. Allez tout droit. Jouez de la musique sur le xylophone. Le garde perd sa clef, ramassez-la, donnez le ticket au squelette à l'entrée. Allez à droite, cliquez sur le mort et prenez son gant. Suivez le chemin. Prenez de l'eau du Styx à l'aide de la tasse. Donnez les écus à Charon qui vous fera traverser. Utilisez la main sur la porte, elle se transforme en crâne. Parlez-lui et il vous rpoposera une charade: la réponse est LOVE. En face du Maître, utilisez le gant quand il a fini de parler. Donnez-lui ensuite le miroir.Vous voilà sain et sauf et de retour vers l'île de la couronne.

### L'île de la couronne

Allez chez le marchand et prenez le pinceau. Buvez le contenu de la fiole marquée "drink me". Sortez et échangez votre lampe auprés du mendiant. Prenez la deuxiéme lampe en partant de la droite. Allez au château, dirigez-vous vers le mur à gauche des gardes et utilisez le piceau sur le mur. Prenez le livre de magie et lancez le dernier sort "Magic paint spell". Ouvrez la porte puis entrez. Allez à droite, une fois dans le couloir allez voir Jollo (porte à droite) puis donnez-lui la lampe. Revenez à votre point de départ et entrez dans la cellule du milieu. Donnez le mouchoir au jeune fantôme. Sortez, allez vers la statue et cliquez sur son bras: une porte s'ouvre. Montez les escaliers, allez jusqu'au bout du couloir, il y a un passage secret à gauche. Dans la chambre, utilisez la clef dérobée au garde dans le royaume des morts sur le coffre. Prenez le papier qui s'y trouve. Ouvrez la petite boite et lisez le papier: il y a écrit ZEBU. Reprenez le passage secret, arrêtez-vous devant le premier trou dans le mur: la vue donne sur une chambre où se trouve le vizir. Continuez et répétez l'opération sur le deuxiéme trou : il y a Cassima. Donnez lui la Dague. Descendez puis observez les gardes par le trou. Sortez, revenez dans le hall prés des cellules. Parlez à la porte de gauche et composez le code ALI ZEBU. Les trésors dérobés aux autres îles s'y trouvent. Sortez, dirigez vous vers l'escalier puis montez. Vous rencontrez Saladin. Donnez-lui la lettre trouvée dans la chambre du vizir puis suivez-le. Parlez à Cassima. Suivez le vizir dans sa fuite.

### [illegible]

Jollo vient avec la lampe. Utilisez-la sur le génie. Prenez l'épée accrochée au mur, puis battez-vous. Vous pouvez maintenant savourer le fruit de votre victoire.




NOTRE BIBLE DP '92
(Sortie décembre dernier)
Environ 5000 programmes pour PC, Mac, Amiga et ST
22 F sans disquette (port compris)
Nom: Pré.
Adresse:
Ville: Code :
Je commande le DP Mogazine n°8
Règlement par chèque bancaire ou postal (22 f par numéro ) à l'ordre de
**PRESSIMAGE/DP Magazine**
**210, rue du Fg St Martin**
**75010 Paris**

**Difficile de frauver Domaine Public Magazine en Kiasque.**
COMMANDEZ-LE
22F
**(PORT COMPRIS)**

# VOICI LES NOUVEAUTÉS PC

**PC825 G 1/2, 2/2**

MOVIE-X -VGA, 386 minimum. Encore et toujours des images X animées avec leur Shell. Avec un menu laissant apparaître les fichiers au format .DL de votre répertoire, choisissez le petit film que vous voulez voir. Attention les images sont assez HARD!!

**PC826 G 1/2, 2/2**

MANDY -VGA, 386 minimum. Mandy, animation bien connue des amateurs est maintenant en version complète. Deux petits films X constitués d'animations et de photos. La qualité de l'animation est exceptionnelle. Attention, ce soft comporte des images à caractère pornographiques.

**PC827 G**

CINDY -VGA, viewer gif. Cette disquette contient trois photos de la superbe Cindy Crawford en maillot de bain ou petite tenue. Rien de bien méchant bien sur, des photos soft avec une tres bonne résolution. Attention, munissez vous d'un visualiseur de gif.

**PC828 F 1/2, 2/2**

DEMO COMMANCHE -VGA, 4Mo Ram, 500Ko ram conventionnelle, 3Mo de ram Xms, 386 ou 486
Pour ceux qui n'on pas acheté Commanche, simulateur d'hélicoptère, voici une version de démo non jouable. Mais quel intérêt me direz vous, si l'on ne peut pas jouer L'intérêt réside dens le fait que ce jeu utilise une nouvelle technique de manipulation des images. Ainsi, les vols au dessus des canyons, rivières et montagnes sont extrêmement réalistes. On s'y croirait vraiment pour peu que l'on fasse du rase pâquerettes. L'animation est superbe et la version commerciale de cette démo a reçue la note de 19 dans les tests de nombreuses revues informatiques.

**PC831 C**

GOBLINS2 -VGA, carte sonore si

possible
Goblins, encore une aventure pour nos sympathiques héros. Attention, cette version démo est limitée á certaines manipulations. Ne vous attendez pas a avoir le soft commercial pour ce prix là

Ceci dit, vous pouvez quand même jouer un peu.

**PC830 F 1/2, 2/2.**

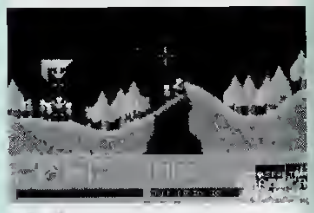
AMNESIA -VGA, carte sonore, 386 mini.
Une démo fulgurante de beauté. De 15 á 20 minutes d'enchantement avec ces deux disquettes concoctées par le groupe Renaissance. Pour une fois la musique ne prend pas trop la tête et on peut même dire qu'elle est très agréable.

**PC845 F**

EFREI -VGA.
Des éléves de l'Ecole Française d'Electronique et d'Informatique on passés du temps à réaliser ces deux démo (sans doute pour un examen)
L'une, REBIRTH, est une démo classique et trés belle avec une musique superbe pouvant passer pas une carte sonore ou par le haut parleur. Figures en 3D et manipulations de couleurs sont au menu.
REDROCK est en fait une image géant d'un paysage sur lequel est effectué un scrolling dans tous les sens. Le tout arrosé d'une musique tout à fait acceptable.

**PC829 C**

LAMERS v1.0 -VGA.
Vous connaissez le jeu Lemmings ? Et bien en voici un clône inversé. Je m'explique: vous ne devez pas sauver les lemmings mais au contraire les éliminer A votre portée des bombes, mines,



mitrailleuse, fusil etc.. Le niveau de ce jeu est trés très bas, ainsi n'étant pas joueur du tout, j'ai pu finir tous les niveaux en moins d'une demi heure. En fait le but est de voir ce que donne une imitation humoristique.

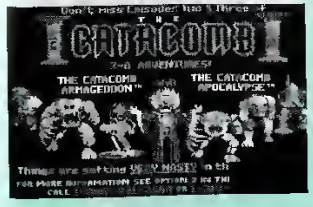
**PC832 G**

NEOPAINT v1.1 -EGA, VGA, SVGA, souris, hd, dos 3.1 mini.
Ce logiciel de dessin est impressionnant de qualité. De nombreuses commandes ne sont pas implémentées dans certains logiciels du commerce. Neopaint peut lire ou écrire des images au formats PCX, GIF ou TIFF en 2, 16 ou 256 couleurs On peut faire

la conversion de formats, couleurs et résolutions L'interface graphique de neopaint s'affiches en 1024*768*256 si vous le désirez. 12 fontes sont incluses sous de multiples formats et effets spéciaux. Si vos images sont gourmandes en place, Neopaint peut utiliser la mémoire XMS, EMS ou le disque dur. Je conseille ce soft à tous les dessinateurs pertectionnistes et retoucheurs d'images en herbe

**PC833 C**

CATACOMB ABYSS v1.0 -590ko ram mini, EGA, VGA, SVGA sound blaster.
Un voyage fantastique dans une nouvelle dimension se prépare au lancement de ce jeu. C'est par le biais d'une animation 3D géniale que vous allez découvrir ce nouveau monde Ce jeu est du type Wolf 3D pour les habitués. Votre balade dans le monde "d'en dessous" vous amène à rencontrer de nombreux monstres et créatures étranges Armé de vos dons de magicien vous devrez vous sortir de cette galère vivant




**PC834 A**

DUPLICATE FILE LOCATOR v3.11a -
DFL est un groupe de fonctions bien pratiques sous Dos réunies sous un Shell. La fonction première de dfl est de trouver les fichiers doublons sur vos disques durs. Pour cela il scanne l'arborescence des disques durs ainsi que ceux du réseau si réseau il y a. Les doublons peuvent étre effacés, renommés ou déplacés De nombreux types de compresseurs peuvent être associés à ce soft afin d'améliorer ses capacités. Le shell est vraiment de tres bonne qualité.

**PC835 A**

DOS GAMES SOLUTIONS v2.0 - Plus de 90 solutions de jeux récents. Manipulées par un menu adéquat ces solutions vous aideront à trouver la sortie d'une aventure ou d'un mauvais pas Des exemples?? King Quest 6, Roger Rabbit, Monkey island 1 et 2, indy 4, Dr Bain.

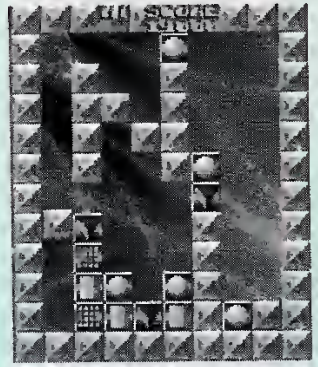
**PC836 C**

OVERKILL v1.0 -CGA, EGA, VGA, 512ko ram et Dos 3.0 mini, carte sonore.
Très beau jeu d'arcade d'Epic Megagames. Une belle action de scrollings en 16 couleurs avec une musique entraînante en fond sonore. Vous rentrez sur votre planète après un long voyage

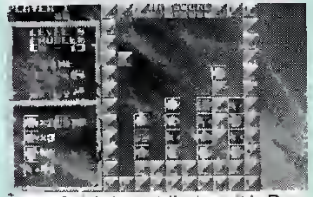
inter galactique Malheureusement, une race extra-terrestre a décimé votre planète. L'heure de la vengeance a sonné.

**PC837 C**

BRIXI v1.0 -VGA, SVGA, 512Ko ram, hd, dos 3.0 mini, carte sonore.
Brixi est un jeu d'arcade-réflexion. En effet la rapidité est



de mise mais est complété par la réflexion. Ce dangereux couple fait que vous devrez garder votre



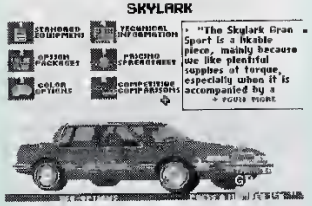
sang froid devant l'adversité. Brixi est une sorte de puzzle anime. Encore un jeu en 256 couleurs d'Epic Mégagames comprenant 112 niveaux.

**PC838 C**

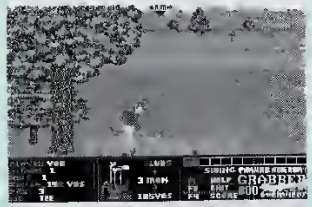
PHYLOX v1.0 -VGA, SVGA, carte sonore.
Démo jouable sur deux niveaux avec un graphisme en 256 couleurs. Il faut avouer que l'animation, les graphismes et la musique sont soignés. Plus d'un an e été nécessaire pour développer ce jeu afin de démontrer qu'un pc peut faire mieux qu'une console de jeux. Attention, il vous faudra 1.2 Mo sur votre disque dur.

**PC839 C**

BUICK v2.10 -EGA, VGA
Buick est un soft du même style que Ford Simulator. C'est en fait




une base de donnees sur la marque automobile Buick avec un jeu de golf inclus dans le soft. Bien qu'en France elle ne soit pas valable, cette base de données



présente un intérêt par son originalite et sa precision. En effet, lorsqu'un modele choisi comprend l'ABS en option par exemple, un schéma complet apparait expliquant le fonctionnement du système. C'est ainsi pour chaque détail des voitures. Le jeu de golf est beau graphiquement mais j'avoue avoir passé plus de temps avec la base qu'avec le jeu.

**PC840 H**

ADAEDIT v1.0 -Win 3.x, langage ADA.
ADAEDIT est un éditeur de textes sous Windows pour les développeurs en ADA. Ce programme est conçu pour tirer partie au maximum de l'environnement graphique pour la conception de softs. Cet éditeur donne acces à 179 structures d'ADA grâce à un click de souris ainsi que des menus personnalisés.

**PC841 I**

PC-PROJECT v3.0 -Win 3.x
Pc-Project est une gestion de projet sous windows 3.x. Pc-P est entièrement écrit en Actor, un langage oriente objet sous windows. Le code source complet est inclus. La lecture de la doc sera nécessaire car il n'est pas évident au premier abord d'exploiter à fond ce soft qui met en oeuvre de nombreuses ressources

**PC842 H**

REALIZER v1.0 -Win 3.x
Version d'évaluation de cet interpréteur basic sous windows. 170 commandes au lieu de 250. Les nombres de variables, fenêtres, menus etc.. sont aussi limités. De nombreux exemples vous permettent de voir les sources, de les modifier et de créer d'autres exemples d'applications.

**PC843 C**

JMAN, LLAMATRON v1.0 -VGA.
JUMPER MAN est un jeu classique ou un type passe de passe-

relles en passerelles, d'échelles en échelles, et tout ça afin de récolter des diamants. LLAMATRON est un jeu d'arcade bien connu des Amigaistes et Ataristes. En quelques secondes votre écran est envahis de bestioles et d'objets divers, a vous de les détruires avec votre Lama destructeur!!

**PC844 C**

APACHE v1.0 -VGA, EGA, CGA
Aux commandes de votre hélicopter, evitez les embûches se présentant devant vous. Vous vous trouvez entre deux murs, vous volez vite et il vous faudre passer dessus, dessous les murs horizontaux placés ici et là. De petits vehicules vous poseront aussi quelques problèmes.

## OXYD Pour PC

**PC641 C**
Oxyd - VGA, 256 couleurs
**PC642 C**
Oxyd - EGA
**PC643 C**
Oxyd - HGC, monochrome
Oxyd apparaît après une courte période de jeu comme un défi complexe à votre créativité et votre dextérité. Vous devez surmonter 100 paysages si vous jouez seul, et 100 autres si vous jouez à deux. Chaque paysage arrive avec de nouveaux élements inconnus, dont vous devez découvrir les proprietés en jouant. Plus passionant encore vous

attend : le mode de jeu en réseau qui permet de relier deux ordinateurs via MIDI, Null-modem ou téléphonique via modem. Dans ce cas, vous devez résoudre des paysages spéciaux pour deux. Contrairement aux autres jeux en

# VOICI LES NOUVEAUTÉS AMIGA

**AM 500 - Calculatrices**

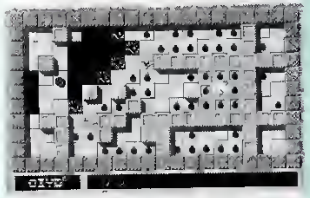
ICalc 2.1 - Calculatrice très puissante disposant de multiples options : définition de variables et de fonctions par l'utilisateur, pro-

grammation dans un style proche du C, calculs sur les nombres complexes, conversions de

## OXYD Pour AMIGA

**AM475 C**
Oxyd - Le jeu de réflexion intelligent

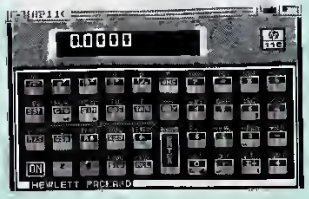
réseau où les joueurs jouent les uns contre les autres, ils doivent dans Oxyd jouer ensembles de manière constructive. Oxyd est distribué selon un nouveau principe : le "dongleware". Chacun peut copier la disquette avec la version complète du jeu. Les dix premiers paysages sont directement accessibles au delà vous avez besoin du dongle, qui prend la forme d'un livre de 176 pages :



le livre d'Oxyd que vous pouvez echeter dans le comerce. Traverser les dix premiers paysages vous demandera quelques nuits blanches et beaucoup d'imagination ! Un jeu d'intelligence avec de beaux graphismes.

bases, intégration... - Icalc.lha
RPN - Une émulation d'une calculatrice adoptant la notation polonaise inversée, i.e. 1+2=3 devient 12+=3. RPN.lha
Calc 3.0 - Calculatrice conventionnelle (notation infixe) qui présente de nombreuses options : s'iconifie, de taille très réduite, dispose de 26 variables, calcule sur 8, 16 ou 32 bits pour les entiers... La sélection des commandes et des chiffres peut se faire au clavier comme à la souris. Un mode scientifique est aussi disponible ainsi qu'un mode graphique. Le calcul sur les entiers propose de plus les opérations booléennes et les décalage de tous types. Une très bonne calculatrice. - Calc30.lha
CalcKey - Calculatrice n'offrant que les fonctions de base mais

ayant l'incomparable avantage de s'activer automatiquement après la frappe d'une séquence de touches. Vous n'aurez donc plus besoin de chercher votre calculette pour effectuer un simple calcul ou bien de charger un gros logiciel. Le résultat du calcul peut de plus être transmis directement au programme que vous êtiez en train d'utiliser. Conversion possible entre les bases octale, décimale et hexadécimale. - CalcKey.lha
HP11C - Emulation parfaite d'une calculatrice HP11C adoptant la notation polonaise inversée.



Toutes les fonctions de cette calculatrices sont disponibles, de même que son apparence puisque ce programme ouvre une fenêtre ayant l'aspect de la vraie HP11C. - HP11C.lha

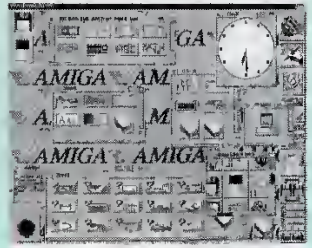
**AM 476 - Utilitaires 2.0**

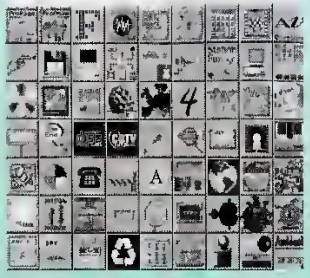
AmokEd - Editeur de texte basé sur le bien connu DME de Matt Dillon. Propose un riche langage de commande, une interface et un port ARexx, le support des variables d'environnement, des menus configurables, un scrolling très rapide de l'ecran et des gadgets, l'édition simultanee de plusieurs fichiers, l'iconification ... peut de plus être rendu résidant. - Amoked.lha
ZipWd - Effectue la même action que lorsque l'on clique sur le gadget de Zipping et permet donc d'utiliser cette possibilité au clavier par l'intermédiaire d'une macro. - ZipWd.lha
AddIcon - Un utilitaire très utile qui permet d'ajouter un icône a un fichier ou è un répertoire. Il examine le type du fichier pour lui donner un icône d'un type approprié. Des exemples de dessins d'icônes sont fournis mais l'on peut aussi ajouter ses propres creations. - AddIcon.lha
Create - Un remplacement de la commande 'makedir' permettant de créer des repertoires ou des fichiers. Très utile pour remédier aux requesters des programmes nécessitant certains fichiers inexistant à leur démarrage. - Create.lha
ExecMaster - Permet de lancer des scripts ou des programmes de différentes façons. On peut par exemple définir le canal de sortie qui peut devenir une fenêtre ou un fichier. S'auto-iconifie et dispose d'une interface à base de gadgets doublés de raccourcis-clavier. - Execmast.lha
SizeW - Permet de modifier la taille et/ou la position de la fenêtre active depuis le CLI ou

depuis un fichier. - SizeW.lha
SaveW - Sauvegarde la position et la taille de la fenêtre courante. - SaveW.lha
StripIt - Programme destiné aux programmeurs qui permet d'enlever les commentaires dans des sources de tout format. Il est contrôlé par un fichier de configuration qui définit les règles de syntaxe des commentaires. StripIt.lha
ColorSwitch - Permet de passer des préférences du Workbench1.3 à celles du Workbench 2.0 ou à des préférences personnelles. - ColSwitc.lha
CloseWD - Cet utilitaire permet d'éliminer des fenêtres laissées à l'écran par des programmes stoppés par un Guru ou d'une autre façon. La fenêtre à éliminer peut être sélectionnée par son titre ou par l'intermédiaire d'une horloge. - CloseWd.lha
KeyClick - Petit utilitaire apportant le 'Key Click'. - KeyClick.lha
Pal - Permet d'ouvrir un écran Pal sur un Amiga NTSC qui dispose de l'ECS. - Pal.lha
PatchLace - Force les écrans entrelacés à s'ouvrir en NTSC. - PatchIlac.lha

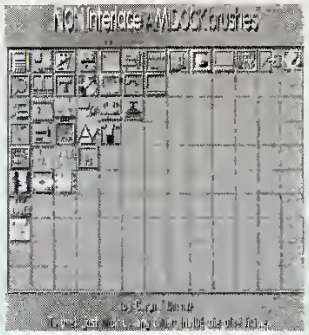
**AM 477 - Amidock**

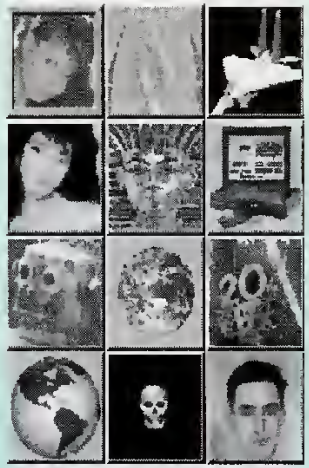
Amidock est la version Amiga du Dock présent sur les systèmes





Next. Ce programme ouvre une petite fenêtre ou sont placés ver-



ticalement ou horizontalement des icônes au format IFF représentant vos logiciels favoris. D'un simple click de la souris, il vous permet de lancer telle ou telle application avec de nombreux

paramètres. De nombreux exemples icônes sont fournis mais rien ne vous empêche de les personnaliser ou d'en créer d'autres grâce à n'importe quel programme de dessin supportant le format IFF (le standard sur Amiga) comme Deluxe Paint par exemple. -AM477.dex

**AM 478 - SCSI**

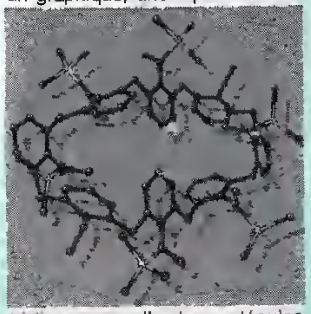
SCSIUtil - Utilitaire accessible par le CLI pour commander des disques au standard SCSI. SCSIUtil.lha
SCSIMounter - Un mounter de partitions complètement automatisé et tout spécialement destiné aux disques-durs amovibles au standard SCSI. SCSIMounter parcourt automatiquement le 'Rigid Disk Block' des lecteurs et présente ainsi une table permettant de sélectionner dans une liste la ou les partitions à initialiser. Nécessite un KickStart2.0 . - SCSIMont.lha
SCSIPrefs - Un éditeur de préférences pour la mémoire sauvegarder par pile de l'Amiga 3000. Ce programme permet de modifier les bits qui contrôlent les parametres du contrôleur SCSI. Nécessite un KickStart 2.0 . - SCSIPref.lha
TSFSuite - Une série de programmes permettant d'utiliser un lecteur Teac au format SCSI sur un Amiga. Le formatage peut se faire en 1,2 ou 4 Mo. Le changement de disk se fait grâce à un autre utilitaire, on peut de plus 'explorer' le contrôleur SCSI grâce à un programme de cette serie. - TSFsuite.lha
STScan - Utilitaire permettant d'utiliser un scanner Siemens ST 400 SCSI. Peut être adapté à d'autres types de scanners répondant à la norme SCSI.
TurboQuantum - Permet d'accélérer les transfert de données entre un disque-dur Quantum et l'Amiga. Les performances du disque-dur peuvent être grandement améliorer sur certains systèmes. - TurboQua.lha

**AM 479 - Imprimantes**

Canon BJ10 - Driver pour Canon BJ 10. - CanBJ10.lha
Canon BJ20 - Driver pour Canon BJ 20. - CanBJ20.lha
Canon BJ130 - Driver pour Canon BJ 130. - CanBJ130.lha
Canon BJ300 - D'après-vous, c'est quoi ? A priori, ça ressemble à un driver pour Canon BJ 300, mais on ne sait jamais ... - CanBJ300.lha
Star 9 Plus - Driver pour Star 9 aiguilles.
ProDrivers - Driver pour IBM Proprinter.
tous ces drivers disposent de préférences concernant les marges, les délais de transmission, la conversion en niveaux de gris, une tabulation personnifiée. - Drivers.lha
PF - Un programme utilisable sous CLI ou sous Workbench permettant de contrôler une HP DeskJet 500. Autorise l'utilisateur à sélectionner un jeu de caractéres interne, d'imprimer un ou plusieurs fichiers ou encore d'initialiser l'imprimante. - PF.lha
HPMode - Un fichier script qui gére les fontes, les attribus et certaines commandes d'une HP DeskJet 500. Il permet d'accéder à certaines options qui sont difficiles à modifier depuis les préférences ou depuis l'imprimante. - HPMode.lha

**AM 480 - Divers**

Ephemer - Ce programme vous transformera en astronome (et éventuellement en astrologue !). Il calcule la position du Soleil, de la Lune et des autres planètes à tout moment. Trés utile pour les intéressés. - Ephemer.lha
Molec3D - Modeleur interactif en trois dimensions pour la représentation de molécules. Produit un graphique, une représentation



tridimensionnelle des molécules basée sur les coordonnées géo-


Bon de Commande

PC
AMIGA

Référence | Titre ou description | Prix

Frais de port 15 F
Total

JANVIER '93

Encerclez le type de micro que vous utilisez. Inscrivez OBLIGATOIREMENT la référence de la disquette sur six caractères, ainsi que son prix. Attention dans le total n'oubliez pas d'inclure les frais de port!

Bon de Commande

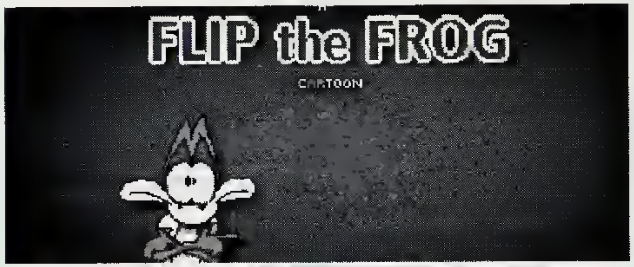
**Veuillez adresser la commande à l'adresse suivante:**

| Nom | | |

Pro/Noise/Star/Sound-trackers existants. - AM489.dex

**AM 484 G - Animation**

Beach - Animation très réussie du maître du genre sur Amiga, Eric Schwartz, 'Une journée à la




plage'. Cette animation dépeint les aventures de 'Flip la grenouille' et de son amie 'Clarisse la chatte' sur une plage fréquentée par un individu trés désagréable A voir de toute urgence.

Attention, cette animation nécessite, du fait de ses qualités graphiques et sonores, un minimum de 3 Mo de mémoire. - AM484.lha

**AM 490 E - Modules MED**

4 modules utilisables avec Med, Delitracker ou encore avec le Player fourni sur la disquette : Sedative, Exerch, Job!, Hypersonix. - AM490.dex

**AM 491 E - Modules MED**

11 modules utilisables avec Med, Delitracker ou encore avec le Player fourni sur la disquette : Pianocall, Synth, Journey, Chacha, Oriental, Amiganuts, Swess.song, Song1, Song2, Song3, Song4. - AM491.dex

Dates pour Sound/Pro/Noise/Star... trackers

**AM 492 E - ST46**
Instruments 2340 -> 2443
Partitions : Bladswede Remix
Blue Song
Cebit 90
Chicago Song
Circle Twist
CobVodka
Snow runner - AM492.dex

**AM 493 E - ST47**

Instruments 2444 -> 2524
Partitions : Masquerade
My glamorous life
New horizon
Obvious Disester
Dear Rob
Pegasus - AM493.dex

**AM 494 E - ST48**

Instruments 2525 -> 2619
Partitions : Royal Amiga Force
RSI-Furzogue
Enigme
Flight 47 to Moscow
Follow me - AM494.dex

**AM 495 E - ST49**

Instruments 2620 -> 2683
Partitions : Human Target
Chrushing
Japanese Rock
Frantic
h-Cubes'n boxes - AM495.dex

**AM 496 E - ST50**

Instruments 2684 -> 2755
Partitions : Memory Dust
Mental Hangover
Out Run
Overdose
Partytime
PMC
Poormouth - AM496.dex

**AM 497 E - ST51**

Instruments 2756 -> 2837
Partitions : This is trash
The Space Scroll
Toccata
Toms diner
Trouble Vision - AM497.dex

**AM 498 E - ST52**

Instruments 2840 -> 2902
Partitions : Space Delirio
Star Trek Symphony
Street Jungle
The knight is back - AM498.dex

**AM 499 E - ST53**

Instruments 2903 -> 2978
Partitions : Resonnance II
Se
Space 2
Space Treveling
Sadness - AM499.dex

N'oubliez pas d'acheter le DP Magazine n°8 qui est sorti en décembre dernier : vous y trouverez l'intégralité de nos produits DP !

# PETITES ANNONCES

## ATARI-ST

Jeu original pour ATARI ST/STE/MEGA. - TENNIS CUP 2.200 FRS. - ESPANA THE GAMES 92.(1Mb)..200 FRS. - DRAGON'S LAIR ESCAPE FROM SINGE'S CASTLE.. .....200 FRS. TEL : 48-91-99-11.

Vds ST mega 4Mo + 2 HD de 20 Mo (SH 205)+ spectre 128 + supercharger + softs Macintosh, PC, ATARI dont Pro24 v3 et Signum S000 F ferme Tel: 39746638(soir).

Mega bourre de soft musique calamus ldw power adimens avec doc boursier doc cubase avec doc originale etc etc etc - S20 ste 1 mega - ecran neuf sm 124 - megafile 30 mega plein a craquer - 40 diquette de jeux et de soft 4S00 f 60 78 63 01.

MEGA STE Open 2 Mo 3S00F Ecran SM124 mono S00F Ecran couleur 1S00F Lecteur externe 3"1/2 P7208 S00F Echantilonneur S00F Disque dur 48Mo 2000F Le tout 7S00F Contacter Jean-Luc au 43.83.78 13 en region parisienne (en soiree SVP).

Vends disque dur 10S megas 1900 frs vends mega ste avec dd 110 megas mono 6800 frs vebds 1040 stf 2800 frs 78-25-12-20.

Matos et softs neufs jamais utilisés : doubleur peritel S0f cable peritel st S0f souris st neuve S0f vroom (original nf) 60f croisiere pour un cadavre (ori nf) 60f magic pockets (nf) S0f 2*2S6k neufs100f 2*1mo neufs 400f. Téléphone: 1400f 30 24 74 43 cordon fibre optique 100fregion paris.

Vends S20 stf 1800frs plus d7 et souris tel 34846976 demandez Eric

ATARI SMM810 = STAR LC10 Prix: 800 F.
Tel: 42 51 49 06

Je vends mon 1040ste cause achat FALCON avec 20 diskettes de jeux et utilitaires comme LDW Power,TimeWorks Publisher,Superbase etc .... Bref du beau monde ... Le tout en excellent état et emballage origine 2800f à debattre ...
Secteur dpt 06 BAL " CHARLY06". Tel 92 92 80 77 jean charles Merci les copains !

MEGA ST1 AVEC DISQUE DUR 30 MO MEGAFILE +ECRAN MONOCHROME SM 124 + joystickLETOUT EN TRES BON ETAT PRIX 4000 FRS TEL 39 61 23 9395 ARGENTEUIL.

C'est un SM 12S, donc il a un SOCLE ! Bon, il est un peu vieux (87), mais il est en parfait etat (elle a quel age la tele de votre gd-mere ?) ! Et je le laisse au prix ridicule de S00 FF. ..
Eric , au 39 66 01 43 (Versailles).

Vends atari mega ste 4 megas monochrome ddur de 110 megas avec logiciels 6500 f sous garantie vends le redacteur 4 1300 f timeworks 650 f
Tel: 78-2S-12-20.

1040ST, ecran mono, ecran couleur,switcher d'ecran,souris optique,imprimante 24 aig STAR lc24/10,1600 SOFTS avec docs,cable minitel,livres micro application, collection gen4 et stmag etc..etc.. PRIX BRADE ET TRES BAS DEFIANT TOUTE CONCURRENCE Tel:34 13 S8 56.

Suite depart etranger : vends mega ste 4 mo * d.d. 48 mo * sm 124 * handyscanner * 2 souris * permutateur tv:monochrome * prise peritel * joystick * livres * magazines : atarimag et stmag * nombreuses diskettes * prix : 8000 frs tel le soir 42 77 87 67. Demander denis.

Atari mega ste 2 mo +Disque due interne 48 mo +ecran couleur Sc 1224 +Imprimente citizen 120 d +redacteur 3.1S ; gescompte 2 ; datamat ;cybersculpt + wordup v 2.02 .. et de nombreux autres jeux et utilitaires le tout excellent etat S500 f telephone au 64 97 92 41. Demandez frederic ou alors laissez un message en B.A.LGNIF

6 jeux, ecran atari 1425 sc, manette, prix interressant telephoner au 98934243 demander nicolas

Vds 1040 STF Atari avec moniteur sm 124 pour 2200 f vds aussi monit couleur Atari et imprimante epson Fx 105 grd chariot prix sympa le tout en super etat avec doc et emballages d'origine** tel Jacques 45790242.

Vds1040sft +moniteur couleur philips+imprimante 132 colonnes +configuration disque dur de 90 megas(sh205 atari +disque supplementaire)+souris +cable minitel +disks +revues. Le tout est en parfait etat. Prix : 4500F (vente separée des divers éléments possibles). TEL:21373555 (region LILLE,LEN5).

Vends cdtv amiga complet, 1m ram, lecteur externe, cd, souris, clavier ...
Tel : 50-70-73-01 apres 20 heures.

Vds amiga 500,etendu a 1 mega+2 lecteurs externes+moniteur couleur stereo+imprimante epson lq 500 24 aiguilles+250 disquettes+nbrs logiciels+2 manettes le tout en tres bon etat prix 4500f demander cyrille au 48783479

Vends amiga 600 neuf sans alim cable tel 49 30 83 40 20h jac.

Vds amiga500 1mega 1lecteur externe, 1joystick 10 jeux 2000frcs+50%fdport. Tel 60 72 24 49 loic après 19 heures.

VDS AMIGA 500 + LECTEUR 5 1/4 + FREEBOOT+ MANETTE DE JEUX + 150DISQUETTES DE JEUX : PRIX : 3300 F TELEPHONER A LAURENT AU 47.98 86.39.

Vds A500 avec jeux souris tapis de souris boites de rangements pour disks joystick cable pour chaine hifi livres etc 2000f à débattre contacter cedric au 27 24 07 37.

VDS AMIGA 500 + LECTEUR 5 1/4 + FREEBOOT + MANETTE DE JEUX + 150 DISKS DE JEUX: PRIX : 3300 F. VDS ORIGINAL 3d CONSTRUCTION KIT POUR ATARI ST AVEC k7 VIDEO DE FORMATION PRIX : 180 F. TELEPHONEZ A LAURENT AU 47.98.86.39

Vds lecteur 5"pour a500 +550 disk +3 boites posso1600f vds imprimante 124d citizen tres peu servi 1300f ou le tout 2600f + cadeau boot selector logiciels sensible soccer 24417801 pascal.

Sidewinder : 75 FF. Star Ray : 75 FF. Starglider 2 . 100 FF. Kick Off II : 100 FF ou le tout pour 300 FF telephonez moi au (1) 49 01 34 10 pendant les heures de bureau ou au (1) 43 98 29 30 apres 20h et le week-end.

Espana games 92 170f leander 150f- Superski2 150f spirit of excalibur 150f, swap 100f, gremlin2 100f, voodo 100f, superbase pro 500f, Amiga toolbox 100f, caligrapher 200f le livre du dp+disk 100f +divers livres le tout sur AMIGA. Contacter PASCAL ap 19h 45 92 32 42

A vendre amiga 500 equipe de 2 megas de ram + accelerateur ADspeed (14 Mhz + 32 ko de ram cache) + boot selector +joystick + 30 d7. URGENT. Prix a debatre. telephone : 59 32 53 63 hr.

Vends pour amiga: cartouche MK3 +doc (la meilleur du moment)= 290F. vends aussi demomaker + docfrancais = 140F Vends aussi popolousII + doc en francais = 99F (tout est en exellent eta <t !) Vends aussi quelques jeux pour super nitendo TEL. (16 1) 49 81 74

Vends mega ste 2Mo/DD 48MoMoniteur couleur SC1435 Moniteur monochrome SM124 Commutateur d'ecran prix: 7500F vends Imprimante EPSON LQ-200+chargeurfeuille a feuille #7341 prix . 2500Fmateriel très bon état (1an)-prix a debattre-possibilité d'envoi sur toute la France téléphonez vite au: 99-63-58-92

Vds amiga etendu a 1Mo+lecteur externe+150 jeux+7-8 originaux(DUNE)+joysticks+revues super etat! Environ 3500f vds originaux a part! Demande VINCENT : 53-64-09-13

Vds amiga 500 +souris +alim+ jeux. urgent!!prix 1900 frs. tel : 30 52 34 28

Vds amiga 500 tres bon etat + souris+ alim + 2 eme lecteur + nombreux jeux. prix: 2600 frs. sans le 2 eme lecteurprix :2200 frs. tel : 30 52 34 28. Vends cdtv amiga complet, 1m ram, lecteur externe, cd, souris, clavier ... Tel : 50-70-73-01 apres 20 heures

Vends carte PC 2386 a 20 Mhz de chez commodore pour amiga 2000,la carte posséde 1 Mo de memoire et le DOS 5 vendu 4500 Fr (elle n'a jamais servi ,le miga a lache avant) tel 88651109 le soir 20h demandez Seb ou par BAL.

HD externe trinology 50 mo (quantum,ICD) 2300f Tel 16 1 42051106.

Vends carte sound blaster 2: -11 voies fm-orgue integre-interface midi/joystick-synthetiseur vocale-possibilite de brancher un micro-phone et une line installable sous windows ou ms-dos -prix constate dans le commerce:1390 francs vendu 990 francs (achete depuis 6 mois) appeler au 96 79 03 43 apres 18h30 et si il y a le repondeur n'hesitez pas a parler!

VDS DD 20 MO SH204 1000 Frs TTEL 30.30.57.36.

Vends hd 320 Mo DD marque: IBM, vitesse:11ms,scsi emplacement 3,5 pouces. formate sur amiga marche aussi sur atari st et pc! achete depuis 6 mois exellent etat pour 3900F seulement! tel: 16 1 49 81 74 98 ps: vends aussi sur amiga mk3+doc: 290F.

Vends PC 386 dx 40, 4 mega, disque dur 120 mega ou 240 mega, 2 lecteurs, moniteurs svga, garantie 10 mois, prix 8000 frcs, system dr dos 6 0 + pcshell + sstor. Tel : 16-1-64-59-43-54.

Vds pour pc ultima 7, ultima underworld 3 pouces et demi, 200 fr l'un plus port. Tel 27 45 90 88.

Je vends 2 pc 1 386 sx 25 4mo ram ext 32, lecteur 1 44 dd 86 mo 64 k cache carte ctrl ide carte 2 series 1 para 1 jeux carte vga aradise 512 k moniteur hitachi, clavier minitower souris nbreux progs inca, windows, castle très recents a 7900 f et 1 486 dx 33 a peu pres meme config avec beaucoup de logiciels a 10000 frs si config ne vous plait pas je peux peut être la changer en fonction de votre budget notemment capacite du dd pour tous rens : (1) 40 87 73 34. jean fr.

Vds sound blaster pro2 + kit midi 1250f, (garantie 11 mois), carte MCGA/VGA 16 bits 200f Jeux 3,5 pouces:DUNE,ACES OF THE PACIFIC'INDY4,LAURA BOW2(fr.),POLICE QUEST3, CONQUEST OF THE LONGBOW175f chacun. tel 64 97 13 14.

Vends oliveti PC5 3865X-16MHz avec disque dur 40 Mo et lecteur 3 1/2 + carte VGA+ clavier. Logiciel: dos5, wcll, gunship 2000, civilisation. Le tout vendu sans ecran. 3500 FRS. Telephoner au 39 82 07 22. Demander erick.

Vds IBM PS1 286 10Mhz, memoire 2,5 Modisque 40 Mo, ecran VGA couleursouris, modem minitel overcom, WORKS, DOS 5, WINDOWS 3.1. prix : 5000,00 frs tel : bureau 40 37 10 80 (CARTIER).

Le tel pour acheter mon disque dur a 500balles est le 27 80 51 04 dans le nord alors precipitez vous c'est une super affaire !

Vends logiciels d'origine: civilization, Railroad Tycoon 200F. Empereur Napoleon, Second Front. Western Front 250F. Omar au 47257423.

vds : HARRIER JUMP JET (micropose) 200f cherche COMANCHE tel : (16.1) 47.25.05.33

vends pc 386 dx 25 mhz +carte son soundblaster 2 +carte video supervga 1024 ko (1024:768 en 256 couleurs) +disque dur 40 mo (possibilite de le doubler avec sstor) +msdos5 +windows3.1 word2 +moniteur multisynchrone prix:8000 frs a debattre tel:82222902 demande marc

200f l'un ou 300f les 2 port compris: ultima7 vf,aces of pacific,fs4,nicky boom,alone in the dark,a train,wolfpack,mario andretti,king quest 5 vf,space quest 4,lhx attack chopper,battle isle,perfect general,eye of beholder2 messages en bal ou tel 74 67 85 82 apres20h

pour pc ultima 7 version anglaise 150 fr ultima 7 version francaise 150 f ultima underworld 150 fr 3 pouce et demi tel 27 45 90 88

vds original comanche 280 frs neuf vds orig.wing comander 2 280 frs neuf vds chuck yeager orig 150 frs vds fs4 +sound graphics upgrades + scenary france colorado est et sud est pour 500 frs le ts en 3.5 p tel 87 65 38 35 demander xavier

vend dans leur emballage d'origine, 21 jeux originaux, dont : fascination, epic compilation "les maitres du monde", cadaver, hook, lotus esprit challenge 2 another world, etc... prix 100 f ou 150 f le jeu (selon le jeu bien evidemment), ou 1800 f. les 21 jeux. telephone : 43 96 18 62

vds urgent originaux lure of tempress + the shortgrey(version francaise les deux),le tout 360f ou chaque 200f tel au 48765916 demander FABRICE,le soir

## PETITES ANNONCES GRATUITES

☐ PC ☐ Amiga ☐ Atari ☐ ST ☐ Mac ☐ Consoles ☐ Achats ☐ Divers

Nom : _____ Prénom : _____ Pseudo * : _____

Adresse : _____

_____

Ville : _____ Code Postal : |_|_|_|_|_|

Ecrire en majuscule – Les petites annonces à carractére illicites ne passeront pas – * Cette ligne est déstinée au possesseurs de B.A.L. sur le 3615 GEN4.

Renvoyer le bulletin à : Génération 4 – Service P.A. – 19, rue Hégésippe Moreau – 75018 PARIS



## DIVERS

vend imprimante nec 24 aiguilles resolution : 360*360 dpi! modele : nec p2plus 1590 ff tel philippz 64-90-64-72 (rp)

Vends Chaine hifi Lansay mccd805 Avec lecteurCD et doubleK7 et radio Prix:950Frs Contact 8als ou tel30320076 Region de paris seulement

Plus de 250 progs pour votre calculatrice graphique Casiofx-7700,7800,8500,etc...exemples:tetris,course auto,laby,...demander la liste en telephonant au: 76-87-57-81

Vends modem us-robotics 14400 externe v32 bis, v42 bis (300 a 14400 bps) et possede option FAX Logiciels boyan et winfax fournis. Excellent etat et garantie de 5 ans constructeur (achat nov 92). Prix ferme de 2000 f. Contacter Francis 8arba au 82-53-76-12 apres 20h. merci

Vends Honda Civic 1,6 i 16s noire métallisée. 36000Km, mars 91. Vitres et rétros électriques, radio-casette, fermeture centralisée des portes et alarme par télécommande. 75000F Tel 46-28-68-08 le soir ou au 43-98-80-00 poste 75-03 dans la journée.

Télé groupe recherche des passionnés de programmation connaissant bien le basic gfa, intéressés par le minitel. autodidactes bienvenus. poste stable. salaire motivant. lieu travail: paris-chatelet appelez m alexanian au (1) 40.26.33.33 ou envoyez votre cv au 8 place stainte opportune, 75001 paris.

Vends imprimante Epson lx86et chariot à picots 900f orgue farfisa 2 claviers 2000f bureau informatique 1900f. Tel 39900247.

Scanner à plat cannon IX12F imprimante slm 605 écran couleur PTC 1426 divers log de PAO convector lasergraph pro la station idéale pour débuter (et bien) en PAO. Tel 98 46 53 11. Demander dominique.

Vds omikron basic 3.0 +3 livres pour la programmation + compilateur 3.1 +easygem (programmation du gem) + antivirus killer 2.0 prix : 550f port compris ds emballage origine. Tel 51 00 92 93. Demander lilian.

Vends Moniteurs couleur et monochrome -2eme lecteur de disquette -Interface IDC "The Link" (DMA/SCSI) -Divers logiciels dont : -NeoDesk 3.0.2 -CyberStudio -Utilitaires divers... Le tout 5500 Frs. Contacter Philippe au 45 42 10 49 entre 18h00 et 20h00.

Vends moniteur couleur Thomson (avec cable peritel) 700F. Contacter moi sur ma bal : OGRYNS ou au 51-62-16-71.

SCANNER IMPRIMANTE ET PHOTOCOPIEUR : DIGITALISATIONS EN 64 NIVEAUX DE GRIS, COMPATIBLE AU FORMATS (IMG,PI1,2,3...) VENDU AVEC MODE D'EMPLOI, SON LOGICIEL ET LA FACTURE. CONTACTER FLORIAN AU 46 02 96 91.

SLIDE SHOW FORMAT DEGAS IMAGES TIREES DU CLIP EROTIC ET DU LIVRE DEMO FOURNIE SUR D7 NEUVE. SEX DEMO FOURNIE SUR DISQUETTE NEUVE 40 Frs Port Compris. 56 41.27.46. Laisser message si repondeur.

Vends imprimante à jet d'encre neuve olivetti jp350 valeur 5200 f vendu 3000 frs garantie 3 ans. Il m'en reste 2 en stock Tel: 78-25-12-20.

Vds émulateur pc carte Vortex Atonce 386 sx dans emballage d'origine. Tel 27 96.16.09 (Nord) aprés 19 h.

Vds portfolio 128ko : 900 f, vds ext 128ko + série + parallèle pour 800 F. Appeler au 48940259, demander ANTONY.

# 100% Domaine Public

## NUMERO BIBLE

Incroyable ce numéro 8 de DP Magazine ! La Bible 1992 de tous les logiciels du Domaine Public pour Amiga, PC, MAC et ST. Plus de 1 000 logiciels pas chers pour chaque machine !

**DP MAGAZINE**

**TOUS LES LOGICIELS DU DOMAINE PUBLIC**

**En vente chez tous les marchands de journaux**

Les jeux vidéo sur Amiga, PC, ST, Mac, CD, CDI

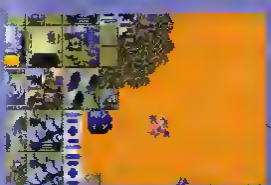
# GÉNÉRATION 4

N°52–FEVRIER 93

## SLEEPWALKER
le jeu qui vous fera perdre le sommeil !

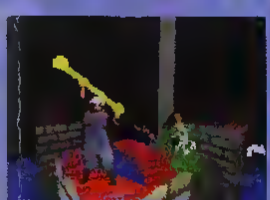
## C.E.S. DE LAS VEGAS
Tous les nouveaux jeux et produits de l'année 93...

CHAOS ENGINE



DUNE 2

SHADOW OF THE COMET



ULTIMA UNDERWORLD 2

## 3DO : LA MACHINE DES ANNEES 95 ?

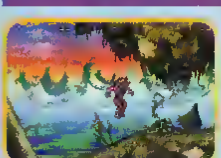
**GUIDE PRATIQUE GEN4 =**
SOLUCES (Curse Of Enchantia, King's Quest VI, Rome AD 92, Dragon's Lair 3), PETITES ANNONCES, COURRIER...

**DISQUETTE DEMO EN CADEAU**
Attention, votre magazine ne comporte qu'une disquette... 52A ou 52B. A vous de choisir !

M4681 - 52 - 30,00 F

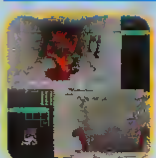
30FF - 9 FS - 219 FB - 7$50

## SUR LA DISQUETTE 52A



LIONHEART (AMIGA)
INCREDIBLE MACHINE (PC)

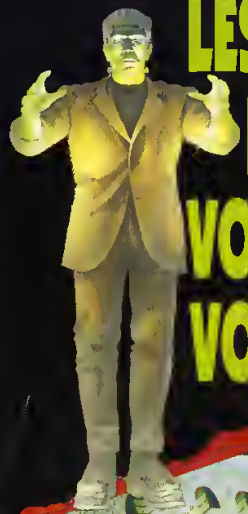
## SUR LA DISQUETTE 52B



MASTER OF CHAOS (ST)
CYBERNETIX (ST)
LIONHEART (AMIGA)

**CLUB GEN4 :** plus de 350 cadeaux (Flashback, Mokbar...)

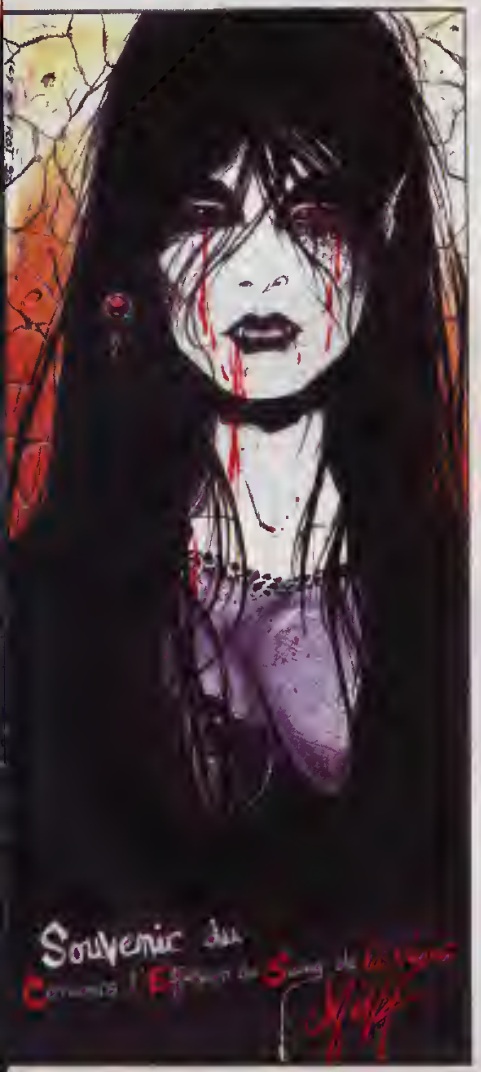
# LES MONSTRES LES PLUS CELEBRES DE L'HISTOIRE DU CINEMA VONT FAIRE TREMBLER VOS MICROS



**Vous êtes pris au piège dans un manoir gigantesque peuplé par les MONSTRES UNIVERSAL: DRACULA, LA MOMIE, L'HOMME LOUP, FRANKENSTEIN, LA CREATURE DU LAGON NOIR....Ils sèment la terreur sur leur passage. Dans ce jeu d'aventure-action passionnant, vous devez vous échapper du manoir. Pour cela, il vous faudra capturer chacun des MONSTRES. Vous devrez parcourir des centaines de salles à la recherche d'objets, éviter les pièges diaboliqlues et les attaques des MONSTRES. UNIVERSAL MONSTERS vous fera passer des heures de suspense.**

OCEAN SOFTWARE, 25 B. BOULEVARD BERTHIER, 75017 PARIS.
TEL: [1 40531266 FAX: 42275573

# EDITO




## *Les temps changent...*

*Après plusieurs années sans grosses nouveautés en matière de machines, 1993 sera riche en matériels utilisant les nouvelles technologies. 3DO présentait à Las Vegas son lecteur CD qui devrait sortir cette année, mais il y a fort à parier que d'autres constructeurs comme Apple ou Sony révèleront bientôt les petits bijoux qu'ils nous préparent depuis plusieurs mois.*

*Le CD arrive, c'est encore plus sûr quand on voit le nombre de produits présentés au C.E.S. de Las Vegas, mais que les possesseurs d'Amiga et de PC se rassurent, leurs machines ont encore de belles années à vivre, et les nouveautés étaient également très nombreuses.*

*Mais il n'y a pas que les constructeurs qui travaillent sur de nouveaux projets. A Génération 4, par exemple, tout le monde s'arrache les cheveux pour mettre au point un nouveau magazine que nous vous présenterons le mois prochain; son nom ? Génération 4.*

*Et oui, après 4 ans et demi plus ou moins mouvementés au niveau de la présentation, le numéro 54 de fin mars sera comme un nouveau départ. Un magazine plus complet, vraiment différent de tout ce qui se fait aujourd'hui...*

*Mais vous en saurez plus le mois prochain. Nous travaillons également à une nouvelle formule de disquettes de démo, qui vous permettra d'avoir plus de démos et surtout plus intéressantes ! Bref, rendez-vous le mois prochain pour notre dernier numéro de la formule actuelle et tous les détails !*

*Stéphane Lavoisard*


Dégagez les cieux encombrés

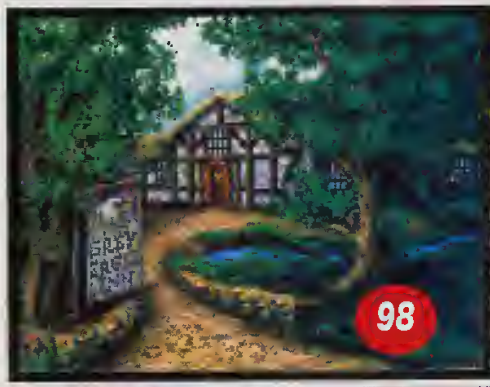
F-15 STRIKE EAGLE III

L'Aigle revient en force

MICROPROSE

Bientôt sur compatibles IB
Unit 1 Hampton Road Industrial Estate, Tetbury Glos GL8 D UK Te
DISPONIBLE: LE 3615 MICROPROSE

# AU SOMMAIRE




## WESTWOOD SE DECHAINE !

*Travaillant depuis peu avec Virgin Games, Westwood Studios nous a présenté ses dernières productions.*
*Outre Dune 2, The Legend Of Kyrandia sur CD, et quelques produits consoles, les développeurs sont en train de nous mijoter un jeu de rôle du genre Eye Of The Beholder. Son nom actuel : Lands Of Lore.*

## CES DE LAS VEGAS : MICRO

*Ce salon américain constitue toujours l'événement de début d'année, avec des dizaines de nouveautés et de surprises à chaque prestation.*
*Le CES de Las Vegas, cuvée 1993, ne manque pas à la règle, avec quelques produits PC particulièrement impressionnants !*

Génération 4 - 13, rue Hégésippe Moreau - 75018 PARIS - Tel : (33) (1) 45 22 38 60 - Fax : (33) (1) 45 22 70 31

RÉDACTION : *Directeur de la rédaction* : Stéphane Lavoisard - *Rédacteur en chef* : Didier Latil - *Rédacteurs* : Olivier Canou, Michel Houng, Yann Raimond, Christian Rowe - *Illustrateur* : Cyril Voiry - *Rédacteurs Graphistes* : Marie-Christine Lamblin, Nadine Lamblin - Infographie, Hasbro : Godefroy Lucas, Frédéric Levesque, François Royere, Carol Gay - PUBLICITE : *Directeur* : Antoine Hamel - *Assistante* : Stéphanie Turpin, Kate Raoul - *Secrétariat de fabrication* : Isabelle [illegible] - DIFFUSION, VENTES : *Responsable* : Cécile Lagarrigue - TEL MATRAQUE : Jacques Canou, Christopher Raynaud, Fournel - COMPTABILITE : *Chef comptable* : Latil - *Responsable* : Véronique Landy - *Chef de Génération 4* : Vincent Latil - TEL MATRAQUE : Jacques Canou, Christopher Raynaud, Fournel - COMPTABILITE : *Chef comptable* : Latil - Imprimé : Jacques de Charles - *Photos* : Latil, Sophie Tourbeaux - *Scans* : Latil - DIRECTION EDITORIALE : *Directeur de la publication et des rédactions* : Godefroy Gaudicelli - *Directeur Artistique* : Franck Andre - *Responsable Fabrication* : [illegible]

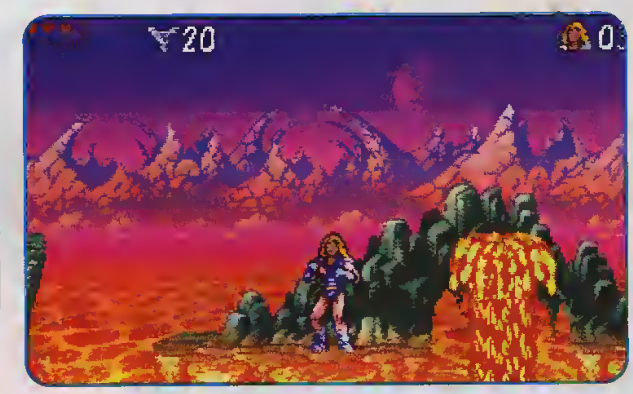
Génération 4 est une publication de [illegible] au capital de 250 000 francs. Siège social et principal établissement : 19, rue Hégésippe Moreau - 75018 Paris.
Commission paritaire N°61731 - ISSN 0987-0709 - Dépôt légal [illegible]. Ce numéro comporte des cartes [illegible] deux Micro et Vidéo de 52 pages et Cultes Synthétique de Gen4 de 32 pages.

La loi du 11 mars 1957 n'autorise, aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article 41, que les copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective, et d'autre part, que les analyses et courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration. Toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle, sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause, est illicite (alinéa 1er de l'article 40). Cette représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, constituerait une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code Pénal. Il est précisé que l'article 41 ne vise

**ACHTUNG ! ! ! AVANT DE LIRE LES PARAGRAPHES SUIVANT, PROTEGEZ IMPERATIVEMENT VOTRE DISQUETTE EN ECRITURE. FAITES UNE COPIE DE SECURITE DE LA DISQUETTE OU DES FICHIERS ET N'UTILISER PAS LA DISQUETTE ORIGINALE !**

*Ce mois-ci, nous vous proposons malheureusement une seule démo par machine. Les démos pour Amigo et PC deviennent de plus en plus grosses et donc de plus en plus complètes, mais elles ne nous permettent plus de foire des disquettes tri-format. D'un autre côté, il nous est de plus en plus difficile de trouver des démos sur ST, ce qui explique lo présence de deux DP. Donc ce mois-ci, nous vous offrons la disquette S2A, avec les démos de Lionheart pour Amigo et de The Incredible Machine sur PC. La disquette 52B contient elle-aussi Lionheort sur Amiga et Mosters Of Chaos pour ST ainsi que Cybertyx sur ST.*

## Disquette 52 A



### LIONHEART (1 Mega seulement)

Encore une installation qui ne va pas proposer de problème. Il vous suffit de placer le disque dans votre Amiga et de rebooter. Après un petit moment, le jeu débutera. Pour frapper, pas de problème, appuyez sur feu, puis pousser le joystick dans la direction vers laquelle vous voulez frapper. Un des Mega-hit Amiga en démo... Bande de petits veinards

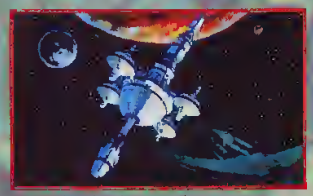
### INCREDIBLE MACHINE

Pour installer ce jeu superbe, aller sur votre disque dur et créer un répertoire (MD INCREDIBLE). Copiez le fichier INCREDIB EXE se trouvant sur votre disquette dans ce répertoire (COPY A INCREDIB EXE C:\INCREDIBLE). Une fois ceci fait, placez-vous dans le répertoire (CD INCREDIBLE) et lancez le fichier (INCREDIB), qui va décompacter le jeu. Quand cela est fini, lancez INSTALL depuis le dossier. L'écran suivant vous propose différentes options, mais seule l'option graphique VGA fonctionne. Lancer le jeu (START). En cliquant sur l'écran de présentation du niveau, vous commencez le jeu.



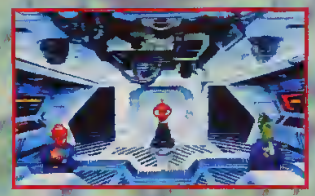

Le gardien le plus illustre de tout l'univers fait une entrée très remarquée dans une toute nouvelle mise en scène.
Les forces de l'imaginaire seront-elles à vos côtés dans ce cinquième épisode de Space Quest?

*SPACE QUEST V*
*"THE NEXT MUTATION"*


Une animation époustouflante et une musique étourdissante

Et vous croyez avoir l'air intelligent ?

Faites connaissance avec des aliens pas très sympathiques. .


Prenez votre destin en main

En vente dans les Fnac et les meilleurs points de vente

**Roger Wilco est de retour, nouvellement gradé Capitaine !**

Aidez Roger et son équipage de marginaux à sillonner le cosmos dans l'espoir de rattraper le bandit de l'espace qui largue des déchets toxiques sur d'innocentes planètes.
Découvrez un balayage réaliste avec de véritables images en 3D; portez-vous garant de la propreté de l'univers pour que vos enfants puissent vivre dans des lieux sûrs et non pollués.
Accompagnez Roger lors de sa rencontre avec la légendaire "femme en hologramme" de Space Quest IV et aidez-le à assurer sans faille la transition de Custodia à Casanova.

**Bientôt disponible sur PC**

SIERRA®

Distribué par UBI SOFT
28, rue Armand Carrel
93100 MONTREUIL
Tél : 48.57.65.52

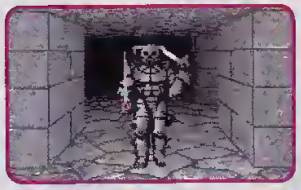
Les objets dont vous disposez sont sur la droite, et pour les placer, il suffit de les amener sur l'écran en cliquant dessus avec la souris Vous pouvez en tourner certains grâce aux petites flèches et les

enlever en les ramenant. Certaines options ne marchent pas dans cette version. Amusez vous bien, vous disposez des huit niveaux.

## Disquette 52 A

### MASTER OF CHAOS

Un clône de Dungeon Master, mais auquel on peut jouer jusqu'à quatre joueurs, et EN RESEAU, dont les auteurs sont français et Breton (C'est Yann qui est content).
Comme Master Of Chaos est compacté, il va falloir faire une petite manipulation que voici. Protégez la disquette en écriture, et lancez le fichier MOC_ICE2.PRG qui se trouve dans le



dossier MASTERS. Insérez une disquette vierge dans le lecteur à la demande du programme et appuyez sur la touche E. Une fois l'opération terminée, il ne vous reste plus qu'à rebooter l'ordinateur. Si vous désirez jouer à trois ou quatre, vous devez connecter deux ST ensemble en utilisant les prises MIDI. Vous devez disposer de deux câbles MIDI, placez le premier dans la prise IN de l'un des ST et dans le OUT de l'autre, et le IN de ce dernier dans le OUT du premier Pour avoir une documentation complète, il suffit de ne toucher à rien lorsque vous êtes sur la page d'écran notée Gen & Wax. Vous passerez au bout de quelques secondes dans un mode Demo fixe entrecoupe de différentes instructions. Bon courage

### CYBERTYX

Là, pas de problème avec ce petit jeu à la Defender, tout est expliqué par le programme lui même, et rien n'est compacté Alors foncez ! ! !

Si vous êtes abonné et que par malchance vous n'avez pas reçu une disquette contenant la démo pour votre machine, vous avez la possibilité de la renvoyer à l'adresse indiquée dans le cadre en bas de page.

### ESTA UNO GROSSO PROBLEMO ???

Nous vous le répétons des dizaines de fois à chaque numéro mais faites attention à ne rien écrire sur la disquette d'origine (protégez-la contre l'écriture). Faites une copie de la disquette ou des fichiers pour plus de sécurité. En cas de problème, vérifiez bien que vous ayez suivi les instructions à la lettre. Si le problème persiste, essayez de vérifier votre disquette chez un ami, pour voir si le problème de vient pas de votre machine et plus particulièrement de votre lecteur de disquette Si ça ne marche toujours pas, envoyez la disquette à cette adresse :

PRESSIMAGE DISQUETTE GEN4
N°52 A ou 52 B (suivant votre disquette)
19 rue Hégésippe Moreau
75018 PARIS.

Indiquez la machine que vous possédez, et le problème rencontré Le traitement de votre demande prendra entre deux semaines et un mois, alors s'il vous plaît, soyez patient.

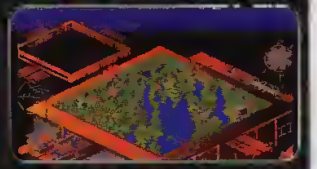
Chers Abonnés,
Dans la mesure où vous auriez reçu exceptionnellement une disquette ne correspondant pas à votre matériel, merci de nous la renvoyer.
- sans frais de port
- en précisant votre type d'ordinateur
Au Service Abonnement, à l'adresse indiquée ci–dessus.

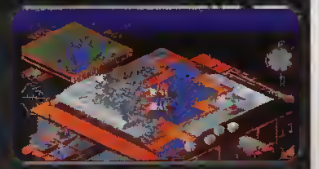


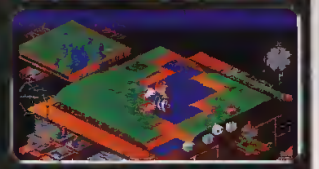
UN JEU DIGNE D'UN DESSIN ANIMÉ SUR VOS MICROS* !!

# NEWS

## GENESIA





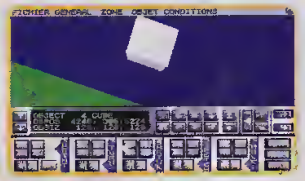




# LE RETOUR DE LA 3D : 3D CONSTRUCTION KIT 2

Comme promis dans le numéro 50, je vous propose un test plus complet de la nouvelle mouture de 3D Construction Kit 2. Domark, éditeur bien connu des fans d'arcade, distribue ici un utilitaire permettant à tout possesseur d'Amiga et de PC ayant un peu de courage de créer leurs propres mondes 3D voire leurs propres jeux

Ce soft est composé de deux modules principaux complémentaires. Le premier est un "modelleur". Pour les novices, il s'agit d'un programme vous permettant, juste avec votre souris, de créer des objets 3D. Ainsi à partir de formes prédéfinies simples telles que des cubes, des sphères et bien d'autres, vous pouvez aboutir à des formes plus complexes comme des chaises, des tables et toutes sortes d'objets qui vous passeront par la tête. Ceux ci seront placés dans des zones qui peuvent, par exemple, représenter une pièce ou encore un site bien particulier de votre monde. Ce dernier englobe donc toutes les zones que vous aurez crée auparavant.
C est là qu'intervient le second module dit de programmation. En effet, vous devrez indiquer à la machine toutes les interconnexions possibles entre vos différentes zones de sorte qu'un futur utilisateur puisse parcourir votre monde à sa guise. De plus, pour plus de réalisme, vous devrez restreindre ses mouvements en programmant par exemple les collisions avec les objets. Bref, il faut penser à absolument tout.
Le langage en lui-même semble assez complet mais, à mon avis, un débutant ne peut se lancer dans une pareille entreprise car la programmation quel que soit le langage vous oblige à faire preuve de rigueur sinon bonjour les bugs.
Certains petits programmes annexes vous permettront, en outre, de sonoriser vos créations. D'un maniement assez convivial (après avoir parcouru un manuel, que dis-je un pavé de près de 190 pages et une cassette vidéo didacticielle (très bonne idée)), 3D Construction Kit 2 me laisse un peu sur ma faim, puisqu'il apporte principalement des améliorations d'ordre technique comme la vitesse d'animation.

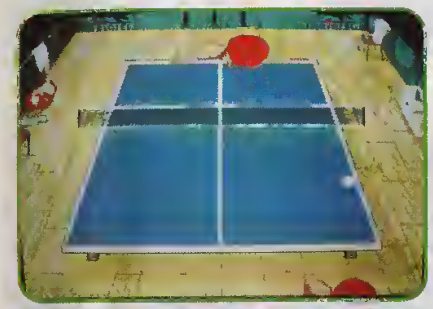


J'ai testé ici les versions PC et Amiga. La seconde souffre d'une lenteur dans la gestion des commandes via la souris et d'un manque de fluidité des animations. De plus, un disque dur semble des plus nécessaires dès qu'on touche à la programmation. La version PC est beaucoup plus "abordable" avec un PC assez puissant tout de même. L'éditeur de sons gère les cartes sonores les plus répandues.
Pour conclure, je dirais que 3D Construction Kit 2 est un soft assez bon sur PC. Sur Amiga, il souffre de la concurrence d'AMOS 3D qui me paraît plus maniable et moins gadget.





# INTERNATIONAL TABLE TENNIS



Les pongistes vont enfin pouvoir donner libre cours à leur jeu préféré en pratiquant International Table Tennis. Dans cette simulation, les adversaires, humains ou gérés par l'ordinateur, vont tenter de se hisser au sommet, en disputant des matchs contre les meilleurs. L'ascension demande, simulation oblige, beaucoup d'entraînement. Il faut en effet se plier en quatre pour négocier tous les coups de manière convenable. Rassurez-vous, une omnipotence en la matière n'est pas de rigueur pour s'éclater! Pour simplifier la tâche, le programme peut même se charger de seconder le sportif en gérant le bras de ce dernier. Dans ce cas, le pongiste se contente d'imprimer des effets sur la balle. Balles coupées, liftées, Top Spin, poussette ... Il ne faut pas négliger non plus le choix du revêtement de sa raquette. Plus le caoutchouc est épais, plus vous pourrez attaquer par exemple. Enfin, de nombreuses options, un mode replay, une vue en coupe et vue du dessus sur lesquelles se dessine la balle et la position des raquettes, permettent de corriger ses erreurs. International Table Tennis, proposé par Loriciel



JOUE ET GAGNE UNE CONSOLE DE JEUX SEGA OU NINTENDO 16 bits, EN APPELLANT LE 36 68 68 88

36 68 68 88

L'Aventure en Direct !

...Au château de Gallway, sous l'emprise des Forces Obscures, la Princesse Myria, est prisonnière du méchant Gork...

...Toi, Zouvirak, ami fidèle et courageux, viens vite délivrer ta Princesse !

36 68 68 88 Produit par Connection 2,19 F/mn

# NEWS

## KICK OFF 3 : le retour !

Nous avons enfin des nouvelles de Kick Off 3 qui est développé chez Virgin et qui sera publié courant février. Imaginé dans le sillage du succès de Kick Off 2, cette nouvelle version apportera de nombreuses améliorations visuelles et sonores. Plus fidèle que jamais à la série originale, Kick Off 3 devrait ravir les fans de football.

## NOTEPAD : AMSTRAD DANS LA COURSE

Le compositeur Jean-Marc Lefranc vient de terminer 3 musiques sur moyen + 2 sur Amstrad. Ces musiques seront incluses dans un jeu de course de voitures. Le jeu, qui devrait sortir en février, est développé par un groupe de programmeurs français. Les musiques intéressent...

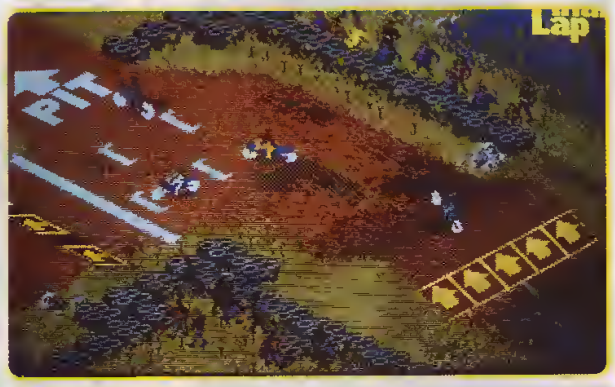
## LES JEUX DE ROLES SUR LA FRENCH RIVIERA

Du 13 au 21 février se déroulera le 17ème Festival International des Jeux de Cannes. Jeux de rôles, jeux de plateau, jeux de figurines, tournois et démonstrations sont prévus. C'est le 7ème Festival de Cannes qui a lieu. Tentation Cannes, la fête commence ! Les Tortues Ninja, Cannes, Cannes, Cannes...



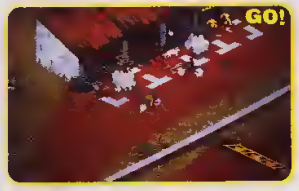
rentrera dans les salles Amiga et ST au cours du mois de février. Une version PC suivra peu de temps après. Si la vue du terrain peut sembler un peu surprenante, elle représente cependant la seule solution intelligente pour permettre une bonne jouabilité. Avec quelques pratiquants éclairés au sein de la rédaction, nous pouvons vous assurer un test complet prochainement !

# THIERRY MAGNALDI RALLY CROSS




*Comme vous pouvez le voir, le relief est extrêmement bie rendu, avec des décors superbes. C'est Stéphane qui va être content avec ce produit ! Lui, le motard fou !*

Déjà présente dans notre numéro 47, cette simulation de sport mécanique s'adresse aux joueurs appréciant les logiciels à la Supersprint, avec une nouvelle course visualisée du dessus. Nous attendons avec impatience une




version finalisée de ce produit pour un test complet. Si les graphismes, dans leurs dessins actuels, ne sont pas hauts en couleurs, les animations des motos, elles, se veulent très réalistes. Le jeu autorise la course à deux joueurs en simultanéité auquel cas l'écran se divise en deux fenêtres. Reste la jouabilité à découvrir ! Thierry Magnaldi Rally Cross sortira uniquement sur le support Amiga.

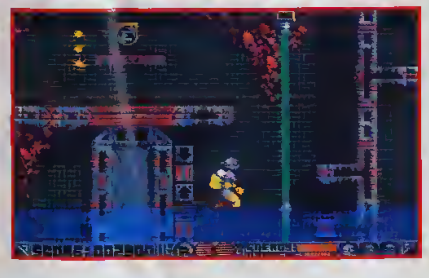
# PRESTIGE OBLIGE !

Distribuée par Ubisoft, voila l'apparition d'une société Allemande du nom de Prestige sur notre marché. Pour forger ses premières armes, elle nous propose Doofus et Deepcore. Doofus est un jeu de plate-forme dont le personnage principal est une petite fille assistée de son chien. Celle-ci dispose de pouvoirs magiques qui lui permettront de passer bien des obstacles. Le graphisme est très riant avec de nombreux monstres on ne peut plus drôles. Deepcore est beaucoup plus sanglant, puisque le héros est un humain en scaphandre qui semble avoir de petits problèmes dans un complexe garde par d'ahurissant aliens. Quelques pièges semblent être aussi au rendez-vous. Heureusement l'armement du héros est conséquent. Bonne chance et longue vie à prestige !

# LES SUPER-JUMEAUX DE L'ANNEE

Le prochain projet développé chez Mirage est d'un genre assez différent des précédentes productions. Gadget Twins est un jeu d'arcade tout mignon qui permettra à un ou deux joueurs de se défoncer à travers tout un tas de niveaux

plus délirants les uns que s les autres. Comme vous pouvez le voir, les graphismes sont a la fois sobres et ultra-sympathiques, de par les sprites et les couleurs utilisées. On attend avec impatience ce jeu "cartoonesque", qui esperons-le, possedera une bonne jouabilite !



WORLD CONQUEST CONQUEST 2000

Wargames par correspondance
Affrontez 31 adversaires différents
grâce à notre ordinateur

Pour prendre du Galon,
une seule adresse :
PBM Komett
5 rue de Lesseps
75020 Paris
Tél : (1) 44 64 95 35

# NEWS

## OPERATION FLASHBACK / GENERATION 4 : C'EST FINI !

Les équipes de Delphine Software et celle de Generation 4 nous remercient vivement les milliers de joueurs passionnés par les dernières créations Delphine Hightech. Delphine Software vient de mettre un terme définitif à l'existence de Generation 4. Les derniers membres du groupe, Eric Chahi, Paul Cuisset, Frédérick Raynal et Jean-Baptiste Mie, vont désormais se consacrer exclusivement à la création de jeux pour micro-ordinateurs et consoles. Ils travaillent actuellement sur plusieurs projets d'envergure qui devraient voir le jour dans le courant de l'année 1993. Les fans de Flashback et de Generation 4 pourront bientôt découvrir leurs nouvelles aventures sur Amiga, PC et CD-ROM. Nous souhaitons bien du succès à ces talentueux programmeurs et leur disons à bientôt sur nos écrans.

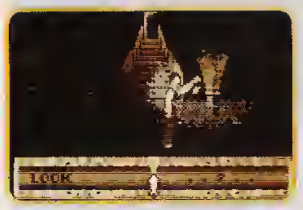
## GUIDE DES JEUX MACINTOSH

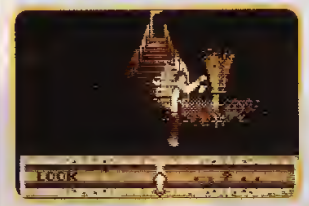
Olivier Scamps vient de publier un nouveau livre consacré aux jeux sur Macintosh. Intitulé Guide des Jeux Macintosh, cet ouvrage de 400 pages présente les meilleurs logiciels de jeux disponibles sur Mac. Il est édité par Micro Application et vendu au prix de 195 F.

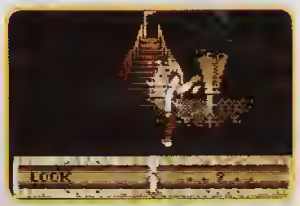
Tu as peur du noir ? 3615 GEN4, tapes *DIA.

# DRACULA SE CONSOLE

Il a la dent pointue et il aime les cous tendres ! Eh oui, après le fabuleux film de Coppola sur Dracula, c'est la Lynx qui se lance dans un véritable bain de sang avec un vrai jeu d'aventure sur la console Atari. Vous êtes Jonathan Harker, prisonnier dans le château du Comte Dracula, et vous devez trouver un moyen de vous échapper. Pièges, créatures démoniaques, gousses d'ail et crucifix vous attendent dans ce jeu d'aventure/arcade incroyable !




## UN NOUVEAU SALON A LA FOIRE DE PARIS

En 1992, La Foire De Paris, grande manifestation annuelle grand public (un million de visiteurs) accueille pour la première fois l'Espace Jeux Vidéo Informatiques (succès total avec plus de 400 000 entrées) 1993 occasionne la naissance d'un salon à part entière. Le Salon des Jeux Vidéo et des Nouvelles Technologies. Sur 5000m2, les principaux constructeurs de Hardware, les éditeurs de software, la presse spécialisée... présenteront au public de la Foire de Paris, les dernières innovations en matière de micro-ordinateurs, de consoles, de jeux, de machines multimédias, de cartouches, de logiciels, de magazines...
Ce grand Rendez-Vous se déroulera du 29 Avril au 9 Mai 1993 au Parc Des Expositions d la Porte de Versailles !

## MINI-SALON AMIGA !

Atacom Ile De france organise une journée portes ouvertes le Samedi 6 février 1993 à partir de 17H à la Maison de la Mutualité, 24 rue Saint victor, 75005 Paris (Métro Maubert Mutualité) Au sommaire : sensibilisation à l'utilisation de l'Amiga, Questions/réponses sur l'Amiga, Présentation des activités 1993 de l'Atacom Ile De France... L'accès de cette journée portes ouvertes est gratuite pour tout le monde




Les illustrations de cette publicité sont de vrais écrans DCTV.

DCTV

# Révolution vidéo !

- Digitalisez, affichez et retouchez des images 16 millions de couleurs avec votre Amiga®.
- DCTV digitalise en 10 secondes une image vidéo stable provenant d'une caméra ou d'un magnétoscope.
- Les images DCTV peuvent être converties dans tous les formats Amiga®, y compris en HAM et 24 bits.
- DCTV est livré d'origine avec un ensemble logiciel de traitement et de retouche d'images vidéo.
- Avec DCTV, animez des images vidéo couleur aussi facilement que dans les modes graphiques Amiga®.

Nécessite 1 Mo mini. 3 à 5 Mo de RAM recommandés.

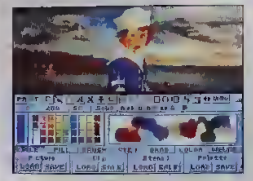
Caractéristiques non contractuelles.
Amiga est une marque déposée de Commodore Amiga Inc.

DIGITAL CREATIONS

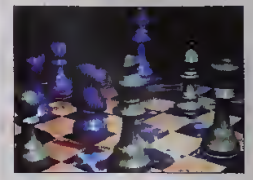
Distribué en France par
CIS, 14, Avenue HERTZ - Europarc - 33600 PESSAC (F)
✆ : +56 363 441 Fax : +56 362 846

2990 F TTC
Disponible chez votre revendeur et en FNAC
COMPATIBLE A1200

DCTV digitalise la vidéo en 16 millions de couleurs



DCTV Paint : Un logiciel de dessin complet et rapide qui accompagne les utilitaires de digitalisation et de conversion.



DCTV affiche les images 24 bits de votre logiciel 3D.

DCTV permet de produire des séquences vidéo 16 millions de couleurs animées en temps réel.

DCTV est un système révolutionnaire de traitement d'images vidéo composite PAL par le biais des fichiers IFF standard de l'Amiga.

CIS

## WANTED

Vous voyez de quoi je parle ? Vous êtes certainement plus vieux que moi et vous avez vécu votre propre TITUS dans le sud-ouest. Et comme vous, j'ai hâte de voir ce que nous réserve le futur. Mais pour l'instant, je vous propose de vous replonger dans le passé avec Gremlin. Ce mois-ci, ils nous font découvrir leur dernière production, Zool, un jeu de plates-formes qui ressemble à s'y méprendre à Sonic. Et comme Sonic, Zool est rapide, très rapide. Il est également très mignon et très coloré. Bref, c'est un jeu qui devrait plaire à tout le monde. Et pour ceux qui préfèrent les jeux de rôle, Gremlin nous propose également Space Crusade, un jeu de stratégie futuriste qui nous plonge dans l'univers de Warhammer 40000. Enfin, pour les amateurs de

# NEWS

Informatique (suite à la page précédente) Le Salon de la Micro-Informatique et des Nouvelles Technologies sur Minitel, les micros compatibles PC, Hardware, périphériques, modems, cartes, claviers, imprimantes et souris, le Salon du micro-ordinateur, le marché d'occasion, le Salon des machines multimédias, le CD-ROM, le modem, le minitel... Comment choisir votre équipement ? Le 20 mai à Paris Porte de Versailles.

## INCA : LES VOIX EN FRANCAIS

La version française de INCA est disponible en France sur disquette. Elle est fournie avec une disquette de voix supplémentaires qui permet d'avoir un choix entre l'anglais et le français. Cette version originale Atari ST est une réussite. Les textes de jeu sont traduits en français et les voix sont très bien réalisées. Le jeu est très agréable à jouer et très prenant. Il est également disponible sur PC et les musiques de cette version sont très sympathiques. Un vrai régal pour les oreilles !

# UN PC MEGADRIVE

La compagnie Amstrad, assez discrète ces derniers temps, semble à nouveau dans la course, avec cette grosse annonce pour fin janvier 93. Le Mega PC est en effet un 386 SX tournant à 25Mhz pouvant aussi switcher en 68000 à 8Mhz (comme la console Sega). Avec 1 Mo en Ram de base, un lecteur 3,5, un écran Super VGA et un disque dur de 48Mo (à 28 ms), cet ordinateur possède aussi un slot pour y insérer une cartouche Megadrive normale, ce qui en fait une machine extrêmement intéressante pour tous les passionnés de jeux vidéo. Pour environ 8000 Francs, vous pourrez à la fois vous éclatez avec Sonic 2 ou Ecco, mais aussi jouer à des jeux d'aventure tel qu'Alone In The Dark ou Indy 4 en mode VGA 256 couleurs. Vous pourrez par la suite brancher votre CD Rom Megadrive dessus ! Possédant un port joystick (PC) et deux ports joypads (Megadrive), le Mega PC présente tous les avantages de ces deux monstres du jeu vidéo que sont les compatibles PC et la console Megadrive. Il n'est pas impossible que d'autres Mega PC, architecturés autour d'un 386 DX voire d'un 486 voient le jour. Voici de quoi donner à réfléchir à tous les constructeurs.

# A L'ASSAULT DES SIMULATEURS DE VOL

## 'Dans toute guerre, il y a deux fronts'

Exclusive Report from PSYGNOSIS

**De nos jours, une guerre ne peut se gagner sans une bonne coordination des attaques aériennes et des attaques au sol.**

C'est pourquoi, Combat Air Patrol associe des possibilités d'attaques/interceptions aériennes et des interventions au sol dans un scénario intégré.

Le score de votre pilote de chasse dépendra de votre génie stratégique sur les deux fronts.

Mais, ce n'est pas tout!

La maniabilité de CAP est telle, que ce logiciel va devenir une légende parmi les simulateurs de vol à l'image des pilotes et généraux qui ont faît la Guerre du Golfe.

Alors, si vous recherchez un vrai simulateur de vol et un excellent wargame sur la Guerre du Golfe, placez CAP en point de mire!

Un agenda illustré sur la Guerre de Golfe est offert dans chaque boîte

**Limitée: en cadeau dans chaque boîte 2 disques demo et un poster. Boîte et manuel en Français.**
**Exasoft, 12, Rue du Château d'Eau, 69410 Champagne au Mont d'Or**

# NEWS

## DUNE A LA DES-CARTES

[illegible] sur les jeux de cartes, voici un petit [illegible] de la version française du jeu de cartes [illegible] Deux à deux, les joueurs doivent s'affronter sur la planète Arrakis [illegible] la maîtrise de la planète. A ce jeu [illegible] Dune [illegible] satisfaction sur [illegible] sortie imminente d'une nouvelle [illegible] dans [illegible] les fans de Cthulhu, Nightmare [illegible] vont [illegible] [illegible] sont [illegible] [illegible] [illegible]

Mutimedia au se déroulera du 2 au 25 Well 1993 au Parc des Expositions Hoyeil (Ile 33 arrondissement). Ce salon permettra au public de se familiariser à découvrir ses premiers ordinateurs multimédia que le salon présentera. Parmi les exposants CDTV, Sony, Philips...

## BONNE ANNEE AU CDTV

Parmi les différents Commodore présentés au salon, il y aura celui du CDTV, une TV avec les périphériques, et, en fait, la nouvelle version de l'Amiga 500 avec le lecteur CD-ROM intégré. Pour ceux qui ne le savent pas encore, une Sonde le Sega pour The Secret of Monkey Island (version CD) et Indiana Jones et la dernière croisade (version CD) sont prévus pour le mois prochain.

## AMIGA 1200 : LE MOIS PROCHAIN

Le mois prochain nous vous parlerons plus en détail de l'Amiga 1200 qui sera enfin sur le marché. Nous vous présenterons les nouvelles extensions de la machine.

Nous vous ferons également découvrir quelques nouveautés concernant sur le jeu vidéo et nous vous donnerons la date de sortie de Fate of Atlantis !

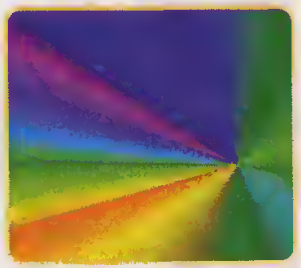
## IBM MULTI-MEDIA !

Quelques lignes pour annoncer la sortie de la version 2 de Sony Link Logiciel permettant de créer des présentations à base de textes, d'images, de sons et de dessins animés. Ce logiciel est un système fiable qui permet à des utilisateurs connectés au réseau d'échanger des images, d'envoyer messages vidéo, sons, textes...



# ORIGIN FX : L'ULTIME SCREENSAVER !

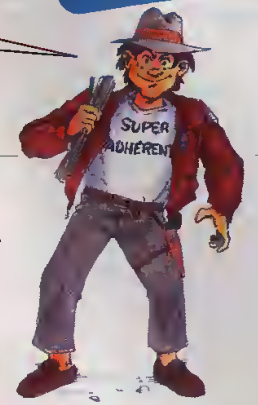
Toujours à la pointe du progrès, Origin offre à tous et à toutes, un screensaver des plus intéressants. Je vous rappelle que le screensaver se déclenche au bout d'un certain laps de temps après que vous n'ayez rien fait sur votre ordinateur. Diverses animations



apparaissent alors sur votre écran, reposant et la machine et l'utilisateur. L'originalité de ce produit vient de la possibilité d'incorporer à la bibliothèque déjà existante, des images extraites de n'importe quel jeu Origin. Vous pouvez ainsi reprendre les animations ou des images fixes de Wing Commander 1 et 2, et de prochains produits tels que Privateer pour vous faire des slides-shows et des bibliothèques personnelles d'images. Origin FX est tout simplement fabuleux et surtout très facile à utiliser et à paramétrer. On se surprend à essayer un peu toutes les options et on peut obtenir des résultats impressionnants. Il n'est pas impossible que de nouvelles extensions apparaissent dans les mois à venir ! Un produit à posséder, ne serait-ce que par curiosité

# Devenez membre du Club GÉNÉRATION 4

Salut, je suis votre nouveau pote : SUPER ADHÉRENT. Le Club c'est vraiment génial : des super cadeaux tous les mois !




## L'AVANTAGE D'ETRE MEMBRE

- ✔ **Le pin's Génération 4 :** Là, tout de suite, maintenant, c'est gratuit !
- ✔ **Les cadeaux surprises du Club, des démos :** Tous les mois des supers cadeaux du Club.
- ✔ **Des prix réduits sur tous les produits du club.**
- ✔ **Jusqu'à 199 francs de réduction sur l'abonnemept** juste pour vous faire plaisir !
- ✔ **Des réductions sur les produits dans tous les magasins agréés Club Gen4.**

## COMMENT DEVENIR MEMBRE DU CLUB GEN4 ?

**Très simple, il suffit de nous envoyer votre bulletin d'adhésion accompagné d'un chèque de 150 francs. En échange, le club vous enverra votre carte de membre et votre pin's.**

**Afin de pouvoir encore mieux répondre à tes désirs, je te remercie de prendre 5 mn de ton précieux temps pour répondre à ce mini sondage.**

N° de carte d'adhérent : ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ Age : ☐☐

Tu habites ☐ Paris ☐ Région Parisienne ☐ Province ☐ Etranger

Te renouvelleras-tu ton adhésion ? ☐ oui ☐ non

Si non, pourquoi ? _____

_____

Rubrique cadeaux : ce que tu préfères (donne une note de 1 à 5 ; 1 = très bien, 5 = sans intérêt)

☐ Jeux micro ☐ Cassettes video ☐ Livres ☐ BD ☐ Jeux de société

Quel autre genre de cadeaux aimerais-tu trouver au sein du club ?

_____ 2 _____ 3 _____

_____ 5 _____ 6 _____

Une rubrique "vente par correspondance" de nos produits t'intéresserait-elle ? ☐ oui ☐ non

Si oui, quels produits aimerais-tu y trouver ? _____

_____

Qu'attends-tu du Club et que tu n'y trouves pas (et on ne me dit pas : plus de cadeaux !) _____

_____

SONDAGE CLUB
Club Génération 4
19 rue Hégésippe Moreau
75018 Paris

## BULLETIN D'ADHÉSION

A RETOURNER AU CLUB GÉNERATION 4, PRESSIMAGE, 19, RUE HEGÉSIPPE-MOREAU, 75018 PARIS

Nom . Prenom . Age :

Adresse

Code Postal . Ville .

☐ **Adhésion simple 150F** (170F pour l'etranger) ☐ **Adhésion + Abonnement 400F** pour 11 numeros (582F pour l'etranger)

Je paie par ☐ Chéque Bancaire ou ☐ Mandat Lettre à l'ordre de PRESSIMAGE

Signature (des parents pour les mineurs)

G452

# aux – Les cadeaux – Les cadeaux – L

**Chaque mois, nous vous offrons des cadeaux. Pour les gagner un seul truc, choisir ses cadeaux par ordre de préférence, puis attendre le tirage au so pour savoir si vous avez gagné Nous vous demanderons une participation aux frais de port. Consultez notre serveur 3614 G4 pour connaître la liste de gagnants et les frais de port pour recevoir les cadeaux. La participation aux frais de port se fera sous forme de timbres. Bonne chance.**

## COUPON CADEAUX

Vous pouvez bénéficier d'un cadeau par mois, pour cela, choisissez par ordre de préférence, ceux qui vous interessent le plus. Nous nous efforcerons de vous satisfaire dans la limite des stocks disponibles. La liste des gagnants sera affichee sur notre serveur 3614 G4 à partir du 26 de chaque mois

Référence 1 :
Référence 2 :
Reference 3 :

Votre Numéro de carte

## COUPON DÉMO

Parmis les démos proposees je choisis une seule Demo dans la mesure des stocks disponibles

☐ Amiga
☐ PC
☐ ST

A retourner au CLUB GEN4, PRESSIMAGE, 19 rue Hégésippe Moreau, 75018 PARIS.
Vous avez jusqu'au 18 fevrier 1993 pour nous faire parvenir vos bulletins Passée cette date, les bons de commande ne seront plus pris en consideration. Nos délais d'envoi sont de trente jours minimum. G4 52

## Offert par ocean

**HUDSON HAWK**

Déjà pensé à être un maître-cambrioleur? En l'occurrence tu est Hudson Hawk qui ne vient de regagner sa liberté qui pour etre embrouillé dans un autre "Casse" Ubisoft toute ton "experience professionnelle" tu dois pénétrer dans des bâtiments de haute sécurité, déjouer des super systèmes d'alarme, percer des coffre-forts et recupérer le castel à facettes...

30 ex. - Frais de port 16 francs - Etr 26 francs
réf Amiga : CS26A - réf ST : CS26S

## LE CADEAU DU MOIS

## Offert par Delphine Software International

### FLASHBACK

Le nouveau chef-d'œuvre de Delphine Software International sur Amiga. Bientôt sur PC, Atari et Megadrive
Gen d'Or (93% dans le N° 50, meilleure note du numéro).
Des décors somptueux et une animation a vous couper le souffle renforcent l'intensité dramatique de l'histoire faisant de FLASHBACK une expérience INOUBLIABLE.

réf : CS30 25 ex. sur Amiga - Frais de port 16 francs - Etr 26 francs

## DÉMOS

### Edité par MICROPROSE

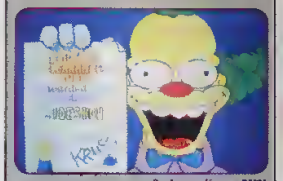
**F15-3**

100 exemplaires sur PC / Reference : DS21P

### Edités par UBISOFT

100 exemplaires sur Amiga de

**KRUSTY'S FUN HOUSE**



Sur Amiga référence : DS22A

**ALIEN 3**

Sur Amiga référence : DS23A

**THE SIMPSONS : BART THE WORLD**

Sur Amiga référence : DS24A

## Offert par COBRA LOISIRS

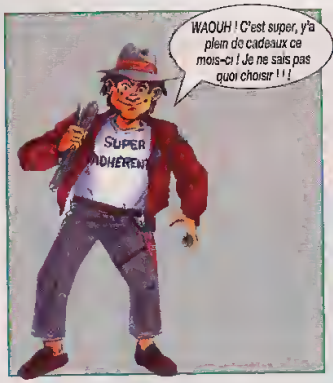
### PAINT BALL

Dans le Paint Ball, la dissimulation et la stratégie sont à tous moments aussi importantes que la vitesse et la précision. C'est pourquoi les parties de ce jeu que nous n'oserons sont destinées à exploiter votre agilité physique et mentale. Car pour gagner au vrai Ball, qui est un art martial, vous aurez besoin de toute votre intelligence.

Mes expériences. Le personnel "associé" aux plusieurs fois au Paint Ball m'a pas vous assurer de la qualité et de ce convivialité de ce sport. Tout a été lecteurs !

6 ex. réf : CS21
Frais de port offert

**6 parties à gagner**
**Pour tout savoir sur le Paint Ball**
**tél. : 49.00.07.89**




## Offert par 3615 FOX / FOX VIDEO

20 ex - réf : CS22
Frais de port 16 francs Etr : 26 francs

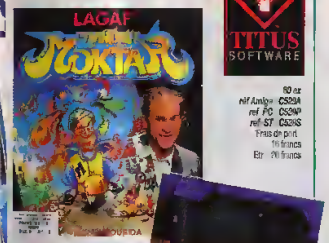
**L'EMPRISE :** Une nuit, "quelque chose" pénètre dans la chambre de Carla Moran. l'attaque violemment, pire, violeusement. Le lendemain, Carla découvre sur son corp des marques terrifiantes... Et chaque nuit, cette chose revient plus violente plus perverse

**LA MALÉDICTION IV :** Si l'Antéchrist revenait aujourd'hui parmi nous, il serait l'un des êtres humains les plus talentueux et les plus intelligents de ce monde...

**L'APPROCHE FINALE :** Un inquietant voyage au coeur de l'esprit humain ou se mêlent terreur et haute technologie. Le premier film au monde entièrement réalisé en son digital !

**ENEMY MINE :** Dernières années du 21ème siècle. Terriens et "drocs", sortes de lézards bipedes extra-terrestres, s'affrontent dans une guerre acharnée. Dans un environnement hostile le pilote de chasse américain (Davidge) et le drac poursuivent une lutte sans merci avant de comprendre que pour survivre ils leur faut s'unir.

## Offert par TITUS SOFTWARE



**LES AVENTURES DE MOKTAR**
**Vol. 1 La Zoubida**

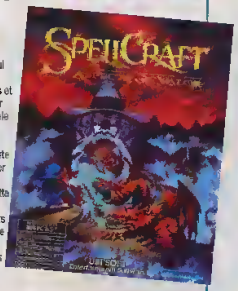
Après t'être eclate avec Lagaf', rejoins Moktar dans ses nouvelles aventures en JEU VIDEO !!!
En scooter doré et sur ton tapis volant, seme la zizanie de Paris a Marrakech on passant par les déserts tombés du Sahara.
Affronte 45 Babymatic, le bébe flingueur, Tokyo, le serpent à lunettes et de plus de 40 ennemis délirants
Deviens le SUPER-PLAYER-NUMBER-ONE et va sauver la Zoubida !

80 ex
réf Amiga : CS29A
réf PC : CS29P
réf ST : CS29S
Frais de port 16 francs Etr : 26 francs

## Offert par UBI SOFT Entertainment Software

### SPELL-CRAFT

Bienvenu à Valoria ! Seul celui qui cherche la Connaissance les Sorts et la Vente pourra pénetrer dans ce monde ensorcelé empli de destruction et d amertume. Seul un homme pourvu d'un vaste savoir pourra s aventurer dans les Domaines Magiques. Acceptez cette quête, et votre Maître vous apprendra les Sorts renfermant les Forces de l'Univers. Affrontez les Pances Sorciers et leurs serviteurs, explorez des domaines inconnus...

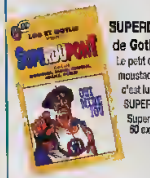



20 ex sur PC - réf : CS28 - Frais de port 16 francs - Etr : 26 francs

**Toutes mes excuses aux possesseurs de ST : encore pas de démo ST ce mois-ci mais c'est quasi introuvable !!! Promis, je ferai tout mon possible, une fois de plus, le mois prochain.**

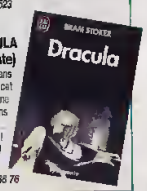
## Offerts par JAI LOU

Frais de port 10 francs Etr : 20 francs




**SUPERDUPONT - OUI NIDE IOU**
**de Gotlieb (BD)**

Le petit doigt sur la couture du serveto, la moustache conquérante et la charentaise légère, c'est lui notre héros 100% français : SUPERDUPONT. Il n'est pas mort. Superdupont-la-rose aura encore !
80 ex. - réf : CS23




**DRACULA**
**de Bram Stoker (Epouvante)**

Le comte DRACULA est de retour sur les ecrans Mais vous pourrez aussi le déguster dans cet ouvrage au fond de votre fauteuil près d une cheminée et d'un crucifix autour du cou sans oublier votre guirlande d ail... Bonne lecture !
80 ex. - réf : CS24

Pour recevoir un catalogue : tél. au 45 44 38 76

## Offert par casterman

**LA CATHÉDRALE INVISIBLE**
**de Soucq et Jodorowsky (BD)**

D'abord il y eut une rencontre improbable entre 2 hommes imprévisibles : Jodorowsky et Boucq. Ensuite vint l'idée d'un personnage sans visage, dompteur de vagues et coeur d'une cathédrale invisible. Le personnage est devenu Face de lune, un héros humble évoluant dans un monde qui est la métaphore des derniers siècles de la société occidentale. Voici enfin le premier tome d un cycle qui en comptera 3
35 ex. - réf : CS27

**LA VACHE**
**de J. de Moor et S. Desberg (BD)**

Fi= 3,1416 est son nom de code. Sa première mission a caractère écologique l'oblige à quitter l herbe verte de son pré pour sauver de l'extermination ses amies les bêtes. Humour, dérision, cynisme et explosion de couleurs
Du petit lait !
25 ex. - réf : CS28
Frais de port : 16 francs - Etr : 26 francs

# des produits, des infos

CLUB

## Du Nouveau chez J'AI LU

*Pour recevoir un catalogue : tél. au 45 44 38 76*

### COMMENT VIVRE AVEC UN CHAT NÉVROTIQUE
**de Stephen Baker (BD humour)**

Une BD sur les chats, et oui, ça existe ! Mais surtout comment vivre avec eux ! Une tâche bien difficile...
Un récent sondage effectué auprès de milliers de **chats** a révélé qu'environ 100% d'entre-eux étaient névrotiques. Ce chiffre est probablement sous- estimé
**La cause de leur névrose est simple : c'est VOUS.**
N'oubliez pas que votre chat aime tout en vous : le canapé de votre salon, ce qu'il y a dans votre assiette, le lit dans lequel vous dormez, votre poste de télé. Il aime partager ces choses avec vous
Or, de nombreux maîtres occupent plus d'espace que leur chat dans leur lit ; zappent sans lui demander son avis, et refusent de le laisser s'asseoir à table...
**Un livre à ne pas mettre entre toute les pattes.**

## GOODIES

LE SUPER TRACK-BALL
Une super souris, idéale pour s'éclater sur INDY 500 comme pour se balader à travers les menus. Ce track-ball émule souris et joystick avec le même aisance pour Atari. Ref M2
Prix public 190 F (+ frais de port 20 F) / **Prix Club 150 F**

PIN S GENERATION 4 Ref M1
Prix public 30 F + port 2,50 F / **Prix Club 20 F** + port 2,50 F

LES ANCIENS NUMEROS DE GEN 4
Chèque numéro de GENERATION 4 est disponible Ref M8
Prix public 25 F (port compris) / **Prix Club 16 F**

LES SPECIALS POSTERS DE GEN 4
Les numéros 1, 2, 3 sont disponibles Ref M3
Prix public 25 F (port compris) / **Prix Club 16 F**

LE PACK GEN 4 N° 1
4 reliures + 33 numéros de GEN 4 au choix du n° 1 au n° 35 à un prix incroyable Ref M5
Prix public 800 F (port compris) / **Prix Club 650 F**

LA RELIURE GEN 4 Réf M10
Prix public 65 F (port compris) / **Prix Club 55 F**

LE PACK GEN 4 N° 2
2 reliures + 10 numéros de GEN 4 au choix du n° 1 au n° 35, précisez les numéros dans le bon de commande. Ref M6
Prix public 270 F (port compris) / **Prix Club 240 F**

LE CORDON MINITEL
Avec ce cordon, vous pouvez relier votre machine (AMIGA, ST, PC) à votre Minitel afin de télécharger, enregistrer des consultations, réaliser votre propre micro-serveur etc. Sur ST, le logiciel Sapristi et sa documentation vous sont fournis Réf M11
Prix public 95 F (port compris) / **Prix Club 69 F**

LA RALLONGE JOYSTICK/SOURIS
Elle vous évitera désormais de brancher et débrancher le joystick ou la souris en vous prenant la tête. longeur 20 cm Ref M9
Prix public 60 F + port 15 F / **Prix Club 50 F** + port 15 F

VIDEO GENERATION 4
Les vidéos numéro 1 et 2 disponibles Réf V001 ou V 002
Prix public 99 F + port 16 F / **Prix Club 89 F** + port 16 F

**Merci de bien vouloir différencier vos règlements : chèque séparé si vous commandez des produits**

## BON DE COMMANDE-PRODUIT

à renvoyer à PRESSIMAGE – 19, rue Hégésippe-Moreau, 75018 Paris

N° Carte club : ____ Nom : ____ Prénom : ____
(Seul si vous adhérez, ci-joint votre bulletin d'adhésion et votre règlement) Adresse complète : ____

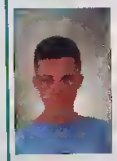
Je désire commander un ou des produits du CLUB GENERATION 4, je paie par chèque à l'ordre de PRESSIMAGE

| Désignation | Référence | T. | Qté | Prix | Désignation | Référence | T | Qte | Prix |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | Port | | |
| | | | | | | | Montant total | | |

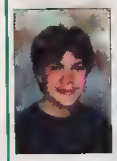
G4 98

## COURRIER DU CLUB

Merci d'envoyer vos lettres et photos à :
Véro, Courrier Club Gen4
19 rue Hégésippe Moreau – 75018 PARIS
**Les meilleures seront publiées**



Salut Véro !
Je suis triste que Jérôme soit parti mais c'est chouette que ce soit une fille qui prenne sa place. Une fille (ou femme) qu'on ne connaît pas beaucoup mais à qui je souhaite la bienvenue. On dit que la personnalité de quelqu'un se retrouve dans son écriture. Dans ce que t'as écrit dans le n° 51, on ne peut pas observer l'écriture car c'est pas la tienne, mais on peut y voir quelqu'un qui est comique, agréable, sympathique... (qu'est ce que tu fais ce soir ?) Tu l'as peut-être compris, je t'ai adoptée. J'espère (comme tu l'as dit) de grandes nouveautés pour le Club Gen4 (de petites me feraient quand même plaisir) et sans transition je laisse la parole aux autres membres ! Ciao !
*(Une personne à la signature illisible...)*



Bienvenu à toi Véro !
J'espère que tu nous offriras autant de cadeaux que ton prédécesseur (et même peut-être plus, pourquoi pas !) Par contre, pense à ceux qui n'ont pas de minitel, mettez-vous d'accord sur un n° de téléphone et un horaire (tu as peut-être eu l'occasion de m'avoir d'ailleurs, je ne savais pas trop quoi dire). Merci pour l'innovation du courrier personnel. A bientôt,
*Stephane*

Salut Véro !
Je te souhaite bonne chance pour cette tâche difficile. Depuis que je suis au Club, ma vie a changé : tous les mois je remplis mon bulletin en espérant être l'un des heureux gagnants. J'ai lu dans mon magazine préféré que tu as décidé de publier des lettres et des photos. Alors par pitié, moi qui ai toujours rêvé de pouvoir m'admirer dans mon magazine préféré, pourrais-tu publier ma photo ? Ce serait génial !
Alors bonne chance à vous tous et longue vie au Club et à Génération 4
*David*

*Tout d'abord, je vous souhaite à toutes et à tous une bonne année 1993 (mieux vaut tard que jamais) et je vous remercie beaucoup pour votre accueil si sympa. Pour ceux qui n'ont pas de minitel, deux solutions :*
*– aller vite aux Télécom en chercher un (elle est bonne celle-là !)*
*– me téléphoner tous les matins de 10H30 à 11H30 au (1) 45 22 38 60*
*Sur ce je vous laisse, j'ai des cadeaux à trouver...*
*Véro*

## GEN & RIK

**Olivier Canou :** Olivier est un électronicien de première classe et après avoir grillé sa carte vidéo, il s'est carrément acheté une nouvelle carte mère plus puissante pour son PC. Il peut enfin s'adonner aux joies procurées par Ultima Underworld 2, History Line et Dune 2. Au fait, pour ses nombreuses admiratrices : Olivier est un superbe jeune homme aux yeux bleus !

**Michel Houng :** A peine revenu de ses vacances à la montagne, Michel s'est remis au travail avec Underworld 2, Chaos Engine et Flashback. Pour ce qui est de ses études, il a trouvé une branche où il bosse encore moins qu'avant ! Si c'est possible !

**Didier Latil :** Ayant décidé d'abandonner son régime, Didier a plus de temps pour explorer les couloirs d'Undeworld 2.
Il a beaucoup énervé sa charmante femme en jouant sans arrêt à Dune 2, et ses quelques tentatives avec Shadow Of The Comet l'ont enchanté.

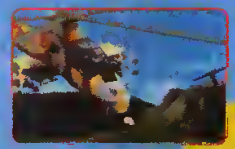
**Stéphane Lavoisard :** Le big chef s'est trouvé une nouvelle passion : la mobylette. Le motard nouveau est arrivé et croyez-moi, ça déménage. Il a trouvé cependant le temps de jouer à Shadow Of The Comet, à Ultima Underwold 2 et surtout de réaliser son rêve : devenir réalisateur de film avec Stunt Island !

**Yann Renouard :** Alors que nous bossons tous comme des bêtes, Yann essaie de faire du ski dans les alpes, chassant à l'occasion le dahu ! Il a eu le temps cependant de bien s'exciter avec Chaos Engine, formant une équipe redoutable avec Olivier.
Il s'est beaucoup amusé aussi avec Underworld 2 et Stunt Island !

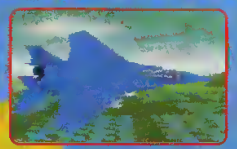
**Christian Roux :** Ressemblant de plus en plus à un écureuil, notre Tic à nous a continué sa Tac-tique de conquête avec Transartica. Chaos Engine l'a aussi pas mal titillé, tout comme Underworld 2 et son réalisme incroyable

## LES HITS DES PRECEDENTS NUMEROS

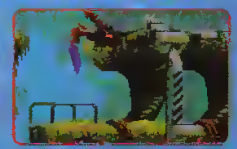
*Alone In The Dark (Infogrames) est incontestablement LE jeu à ne pas rater en 1992 si vous avez un PC. Somptueux, original, innovateur, ce jeu d'aventure / arcade vous captivera longtemps*



*Comanche Maximum Overkill (Novalogic) est une simulation de combat en hélicoptère qui s'avère somptueuse et complète. Plus action que simulation, Comanche est On attend les scénarios*

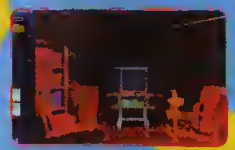


*F15 Strike Eagle 3 (Microprose) vient seulement de sortir. Que dire, si ce n'est que c'est un des plus beaux simulateurs de vol du moment, sur les gros PC, et qu'il est très complet.*



*Flashback (Delphine) est le digne successeur d'Another World ! Entre ce dernier et Prince Of Persia, Flashback est un jeu d'action et d'aventure pour Amiga. La version ST est retardée !*

*King's Quest VI (Sierra-On-Line) est absolument incroyable. Tout aussi beau que le cinquième du nom, il est plus grand, plus original et vous surprendra par sa réalisation d'excellente qualité.*



*Legacy (Microprose) est lui aussi sorti tardivement. C'est un jeu dans la lignée de 7th Guest, moins époustouflant mais tout à fait réussi cependant. Et il marche sur PC sans CD-Rom ! On adore !*

*Transartica (Silmarils) etait testé le mois dernier, mais il y a toujours de fervents adeptes à la rédaction qui vous proposeront le mois prochain une aide de jeu !*

*Rex Nebular (Microprose) est le premier jeu d'aventure sur PC de la compagnie spécialisée dans la simulation... et c'est un des meilleurs jeux du genre. Drôle, somptueusement réalisé. Un Hit !*

Infogramzs - Jeu d'aventure en français
Sortie prévu en février sur PC

# Shadow of the Comet

Gen d'Or

***Les histoires à la Lavecraft, peuplées de créatures bizarres, ce n'est pas ça qui pauvait effrayer Stéphane en ce mament. Affligé d'une grippe branchytique chranique évolutive tirant sur le franchemant grave, nan encare répertariée dans les livres de médecine (dans le Guiness peut être, et encore...) Stéphane ne craint plus les créatures aux yeux rauges et au nez en choux-fleur, et paur cause, il en vait une taus les matins dans la glace de sa salle de bain...***

New-York, 7 mars 1910 "Tout à commencé lorsque je suis tombé sur cette histoire étrange relatée dans un document ancien, où un dénommé Boleskine relatait son étrange aventure dans la ville d'Illsmouth, alors qu'il guettait de nuit le passage de la comète de Halley. Ce dernier disait avoir vu de nouvelles constellations dans le ciel, et d'autres événements étranges qui semblent avoir atteint la raison du pauvre homme. La comète devant repasser près de la Terre d'ici quelques jours, j'espère que cette histoire intéressera le journal, et qu'ils m'accorderont les crédits nécessaires à mon reportage."

UN DES FRERES HAMBLETON !
L'AUTRE FRERE HAMBLETON
LA VOYANTE... ENFIN SES MAINS !
BISHOP, UN PECHEUR DANGEREUX
MR. UNDERHOUSE, L'HANDICAPE
L'ABOMINABLE MONSTRE
UNE GITANE REDEVANTE
UN INDIEN CENTENAIRE
LE HEROS, VOUS !
VOTRE PATRON L'EDITEUR
LE MECHANT PAS BEAU
LA BELLE INFIRMIÈRE

Port d'Illsmouth, 10 mars 1910, 10 heures "Me voici arrivé dans ce petit port de pêche bien isolé. Le Dr.Cobble et le maire, Mr. Cobblestone, sont venus m'accueillir à mon arrivée. Le Dr.Cobble me loge dans une chambre en ville. Enfin, quand je dis ville, je ferai mieux de dire village, tant les maisons sont peu nombreuses Ici, tout le monde se connaît, mais il faut dire que la population n'est pas si nombreuse La région est plutôt belle, avec une grande forêt aux alentours d'Illsmouth, où j'espère avoir le temps de me promener... La comète passera d'ici 3 jours Illsmouth semble être bien placé pour observer son passage. En attendant, je vais tenter de retrouver des traces de Boleskine.

Maison du Dr.Cobble, 10 mars 1910, 11 heures Le docteur m'a donné le carnet de Boleskine. Il y parle de cercle

de pierre et donne d'autres indications quant à l'emplacement de ce lieu étrange. J'espère que le garçon qui l'accompagnait à l'époque est toujours vivant, auquel cas il pourra peut-être m'aider. J'irai me renseigner aux archives après avoir rangé mes affaires qui sont arrivées avant moi, dans ma malle

Maison de Mr Jugg, 10 mars 1910, 14 heures Mr Jugg est l'archiviste. C'est un homme très sympathique qui semble en savoir beaucoup sur cette affaire. Grâce à lui, j'ai trouvé les trois noms qui peuvent être le garçon de l'époque. La maison de Mr Jugg comporte de nombreux livres et objets anciens, et une superbe collection de papillons

Port d'Illsmouth, 10 mars 1910, 16 heures Quel homme étrange j'ai rencontré dans la vieille pêcherie abandonnée. Il vit tel un clochard et semble ne pas être aimé au village. Ses doigts sont étrangement "palmés", et il n'a pas voulu parler de Boleskine tant cette histoire lui rappelle de mauvais souvenir. Il m'a parlé d'un sanctuaire, mais personne ne semble savoir où cela se trouve. Je vais relire les documents de Boleskine

Maison du Dr Cobble, 10 mars 1910, 17 heures 30 Eureka ! J'ai trouvé ! Le plan de Boleskine cachait en fait la localisation du sanctuaire, qui se trouve dans la forêt Hélas ! cette forêt est tellement dense que je m'y perds Il faut que je trouve quelqu'un pour

m'accompagner, mais si certains habitants d'Illsmouth sont très sympathiques, d'autres semblent ne pas m'apprécier.

Taverne d'Illsmouth, 10 mars 1910, 19 heures J'ai du intervenir dans une bagarre devant la taverne. Je me suis fait un ami, et du coup deux ennemis, mais le pauvre Webster est dans un sale état. Je vais le conduire à la pharmacie de ce pas Webster m'a promis de m'accompagner dans la forêt ce soir.

Maison du Dr Cobble, 11 mars 1910, 8 heures 30 Tout n'ai pas encore très clair. Je me suis réveillé dans mon lit, et la nuit d'hier me paraît encore trouble Je me souviens de la forêt, du cercle de pierre, des photos que j'ai prises. Il y avait comme une réunion autour du cercle de pierre, et un indien m'a poursuivi. C'est tout ce dont je me souviens. Le Dr Cobble m'a donné des pilules pour mon coeur .. j'espère que les deux jours qui viennent seront bien plus calmes."

Shadow Of The Comet est le premier jeu d'aventure d'Infogrames de la collection Call Of Cthulhu, basé sur le jeu de rôle inspiré de l'oeuvre de Lovecraft. Réalisé dans le même style qu'Eternam, avec des scènes animées sympa mais surtout de somptueux gros plans sur les visages des personnages, Shadow Of The Comet est surtout un jeu d'ambiance, où vous plongez peu à peu dans l'univers fou de Lovecraft La première journée que je viens de vous résumer n'est qu'un avant-goût de ce qui vous y attends. Meurtres, rituels, monstres, catacombes et livres maudits vous attendent dans un scénario réellement génial, très fouillé, peut-être un des mieux ficelés depuis très longtemps. Côté réalisation, le jeu bénéficie de graphisme sympa, qui sont

beaux sans être somptueux La musique est appropriée, et les bruitages sont toujours bienvenus. La difficulté en revanche est assez importante, ce qui risque d'empêcher les débutants de progresser rapidement, mais les actions à accomplir sont souvent logiques. Au final, l'équipe d'Infogrames a surtout réussi à transcrire l'ambiance mystérieuse de Lovecraft, et le petit village d'Illsmouth va bientôt vous donner des cauchemars

S.L.

90%

| | |
|---|---|
| GRAPHISME | 14/20 |
| SON | 13/20 |
| ANIMATION | 13/20 |
| DUREE DE VIE | 17/20 |

**ID-ASHCOM**
16 Rue Gémare
B.P. 107
14008 CAEN CEDEX
Commandes : 31.38.22.31 Fax. : 31.86.83.26

**AMIGA**
. **AMIGA 600*** 1990 F
. **AMIGA 600+Switcher** 2450 F
. **AMIGA 1200*** 3490 F
. Pour les autres machines nous consulter
. Moniteur 1085 S 1550 F
. Imprimante Citizen 120 D + 1350 F
. Scanner noir et Blanc 400 dpi 1290 F
. Scanner couleur 2590 F

**PRODUITS ID-ASHCOM**
. Ext. A600/1Mo ss horloge 400 F
av horloge 490 F
. Ext A500+/1 Mo 400 F
. Ext A500/512 Ko ss horloge 195 F
av horloge 245 F
. Extension externe A500 et A500+
Laisse le port d'extension libre
AX508-2 Mo 1590 F
AX508-4 Mo 2290 F
AX508-8 Mo 3490 F
. Switcher 1.3/2.04
Permet d'utiliser tous les logiciels
Plus de problèmes de compatibilité.
Installation aisée
Pour A500+ et A2000
A600 : nous consulter
ss ROM : 150 F Avec ROM : 370 F
. Disque dur A500/A500+
40 Mo 2990 F
105 Mo 3790 F
205 Mo 6690 F
. Lecteur externe A500 560 F
. Lecteur interne A500 505 F
. Lecteur interne A2000 595 F
. Sampler Stéréo 270 F
. Switcher automatique Joystick Souris 125 F
. Alimentation A500 440 F

**NOUVEAU:**
. APEX : 440 F
Remplace le Mac II, permet la copie de sauvegarde des originaux
. BUSTER : 330 F
Ralentisseur de jeu. Permet de finir des jeux tels que LEMMINGS, etc
. Disque dur A600
40 Mo
80 Mo

**LOGICIELS**
. PAINTER 3D 650 F
. Jeux : nous consulter pour offrir les derniers titres sortis
. **Disquettes 3 1/2 DD** 3.60 F

**Nous pouvons vous proposer les Produits GVP, AVANCEE, SA TV, ...**

**Pour 2 timbres à 2.50 F, recevez la liste des prix pour les machines, cartes graphiques, extensions, logiciels pro**

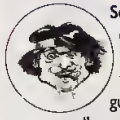
Revendeur agréé ID-ASHCOM : SEREL, Sartrouville
Tél. : (16 1) 39 15 03 72

*Prix pouvant être modifiés selon les tarifs COMMODORE

Paiement par chèque, CB
Frais de port : Périphériques et logiciels : 35 F,
35 F supplémentaires pour contre remboursement
Ordinateurs : nous consulter

# BEST OF THE BEST
CHAMPIONSHIP KARATE

*Futura*
*Jeu d'action*
*Disponible sur*
*Amiga*
*et PC, prévu*
*sur ST.*



Souvenez-vous d'un jeu de combat qui, je suis sûr, a permis à nombre d'entre vous de vous exploser la gueule (excusez-moi l'expression!). Eh oui! Panza Kickboxing. Compte tenu du succés remporté, Futura (filiale de Loriciel) nous propose une toute nouvelle version. Tout comme Panza, Best of the Best (BOTB) possède les mêmes adversaires et les mêmes décors. Les nouveautés viennent des nouveaux combattants ainsi que de nouveaux décors dignes des films de Van Damme. Ces nouveautés ne sont malheureusement accessibles que si vous battez au moins les sept premiers ennemis. La panoplie des coups est impressionnante puisqu'on vous propose pas moins de 55 coups et parades. Il vous faut en choisir 13, les seuls disponibles lors des combats. Le choix est primordial car il faut que vous l'adaptiez à votre personnalité et à votre technique. Les combattants deviennent franchement coriaces quand vous rentrez dans la compétition nommée Kumate. Ils semblent plus intelligents et parent souvent vos coups. L'entraînement, tout comme les matchs, vous permet d'incrémenter vos caractéristiques (force, réflexe, résistance). Il vaut mieux choisir l'adversaire en fonction de ses propres capacités. BOTB rentre dans la danse des jeux de combat mais n'est franchement pas une nouveauté, loin de là,

ressemblant trop à Panza Kickboxing avec quelques graphismes et quelques combattants en plus. Les animations sont toujours très sympathiques et le combat de rue vous distraira un peu, avec des adversaires au style pas vraiment conventionnel ! Autant, à l'époque, l'effet de surprise était de rigueur mais maintenant BOTB se retrouve dans la moyenne. En conclusion, jouable mais pas innovateur.

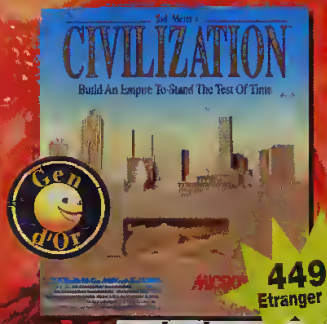
*M.H.*

| | |
|---|---|
| 69% | |
| GRAPHISME | 12/20 |
| SON | 08/20 |
| ANIMATION | 15/20 |
| DUREE DE VIE | 12/20 |




# ABONNEZ-VOUS !
**Pour recevoir Génération 4 régulièrement, avant sa sortie en kiosque, avec sa disquette de démo et en faisant des économies.**

**L'abo Gen4 le cadeau indispensable à offrir ou à recevoir après les fêtes !**



Gen d'Or

449 F
Etranger 530 F

299 F
Etranger 380 F

**GÉNÉRATION 4 et MICROPROSE**
**Présentent la formule d'abonnement**
**11 Numéros + un super jeu**

Formule d'Abonnement Classique
11 Numéros
le nouveau Pin's Génération 4

+

Je m'abonne à une formule 11 numéros + Jeu à 449 F
☐ Je choisis le jeu "Civilization"
☐ Atari (T14) ☐ Amiga (M14) ☐ PC 5¼ (X14) ☐ PC 1/2 (Z14)
☐ Je choisis le jeu "F-117 A"
☐ PC 5¼ (X15) ☐ PC 1/2 (Z15)

☐ Je m'abonne à la formule classique 11 numéros à 299 F et je recois en cadeau le nouveau PIN'S de Gen 4.

SPECIAL CLUB : Je suis adhérent au Club Gen 4, donc je ne paye que 250 francs au lieu de 299 francs, mon numéro de carte club est _____ (offre réservée à la métropole)

Nom : _____
Prénom _____
Adresse _____
_____
Code Postal |_|_|_|_|_|
Ville _____

_____ Signature (des parents pour les mineurs)

Date _____

CL 52

Je paye par : Cheque Bancaire, par Virement Postal pour l'étranger (Virement Postal ou Bancaire : Numéro de compte 0147899R020)

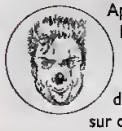
**Bulletin à renvoyer à : Service abonnement Génération 4 – 36 rue de Picpus – 75012 Paris**

# THE CHAOS ENGINE

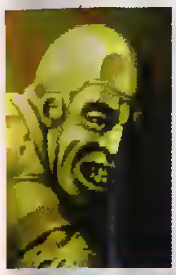
*Renegade — Shoot'em up — Disponible sur Amiga.*

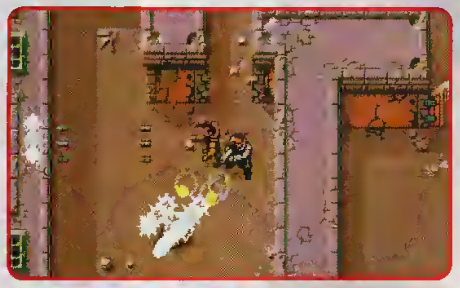
***Voici un superbe surnom pour le Gras Bill de la rédaction: Olivier. Il a pu errer dans les divers niveaux du dernier produit des frères Bitmap pour atomiser, détruire, blaster, casser, massacrer et pourfendre les malheureuses créatures qui s'y trouvaient. Quel brute épaisse cet Olivier !***

*Non seulement les graphismes sont somptueux, mais de plus, la fluidité du scrolling multi-directionnel est un exemple du genre. Une seule menace, les bords de l'écran. Il est difficile de voir les ennemis arriver. Idéal pour faire des crasses en mode deux joueurs.*



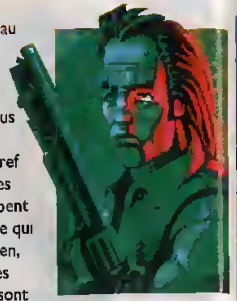
Après Cadaver, les Bitmap Brothers nous proposent leur dernier produit. On pourrait déjà miser uniquement sur cette carte de visite que le jeu risque d'être intéressant, et on ne se tromperait pas. The Chaos Engine, c'est une machine monstrueuse qui engendre des bébêtes aussi attirantes que Didier au réveil (non, là j'exagère), allant du crapaud baveux, au troll baraqué en passant par les élémentaires de terre, les 'blobs' qui vous explosent à la figure si vous les abattez de trop près et de très très nombreux autres spécimens. Ces charmantes bestioles ayant donc envahi les environs, deux personnages prennent les choses en main et décident de détruire le mal à la source. Pour cela, il va falloir activer les "nodes" qui sont des modules de protection protégeant les portes d'accès des différents niveaux, et trouver la sortie en persuadant les monstres que vous rencontrerez que votre mission est prioritaire est que vous aurez recours à la force si besoin est ! Chaos Engine c'est un Shoot Them Up dans lequel vous pouvez jouer seul ou à deux et dans lequel vous allez progresser à travers 4 mondes différents comportant chacun 4 niveaux. Les férus de mathématiques en auront rapidement déduit que le jeu est composé de 16 niveaux. Mais attention! Ce jeu regroupe également le système de progression de certains jeux de rôle. En effet, vous devrez choisir votre personnage parmi six différents ayant chacun des caractéristiques, des armes et des pouvoirs spéciaux. Cela va du prêtre hyper-rapide et qui peut soigner mais possédant une puissance de feu assez faible, au gros mercenaire bien bourrin, qui tire au bazooka mais d'une lenteur catastrophique. Comme je l'ai déjà précisé, on peut jouer seul ou à deux, mais dans les deux cas, deux personnages sont présents à l'écran. Si l'on joue seul, l'autre personnage est géré par l'ordinateur. La feuille des attributs





*Adepte du cartonnage tout azimut bonjour ! L'effet dévastateur des armes fait merveille. Ça devient un vrai plaisir de tuer, massacrer, hacher, démanteler, annihiller et occire toutes ces bêtes rampantes, gluantes et visqueuses. Et tout ça sur plusieurs niveaux dans un même tableau.*

comporte différents compteurs dans lesquels vous pourrez dépenser des points que vous aurez gagnés au cour de l'exploration de chaque niveau. Ces attributs regroupent les points de vie, la vitesse, la puissance de feu, les pouvoirs spéciaux, les vies supplémentaires et les compétences. Chaque barre est divisée en trois couleurs; le vert, le jaune et le bleu représentant votre score actuel, votre score maximum et le niveau maximum que vous pourrez atteindre en développant des points de compétence. Il existe également une caractéristique "sagesse" qui n'est valide qu'en mode un joueur. Elle représente l'intelligence dont fera preuve le joueur ordinateur lors de ses placements et déplacements. Le jeu est en scrolling multidirectionnel d'une rapidité et d'une fluidité exemplaire. L'animation des personnages et des monstres est très correcte, mais c'est surtout grâce à trois points forts que Chaos Engine se place d'ores et déjà comme un nouveau grand Hit des Bitmap Brothers. Premier point fort, les graphismes. C'est tout simplement somptueux. Non seulement les monstres sont très beaux et extrêmement variés, mais en plus, ils



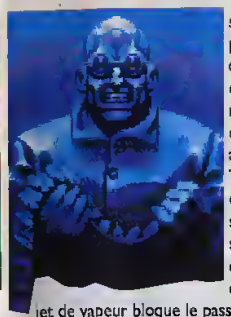
retombent au sol et deviennent inerte, d'autres vous tirent dessus... Bref les monstres sont superbent bien fait. Ce qui ne gache rien, c'est que les décors ne sont

disposent de formes d'attaque particulières. Les grenouilles se placent de loin et vous sautent dessus à une vitesse fulgurante, les boules noires se rapprochent tout doucement et vous éclatent à la figure, les élémentaires

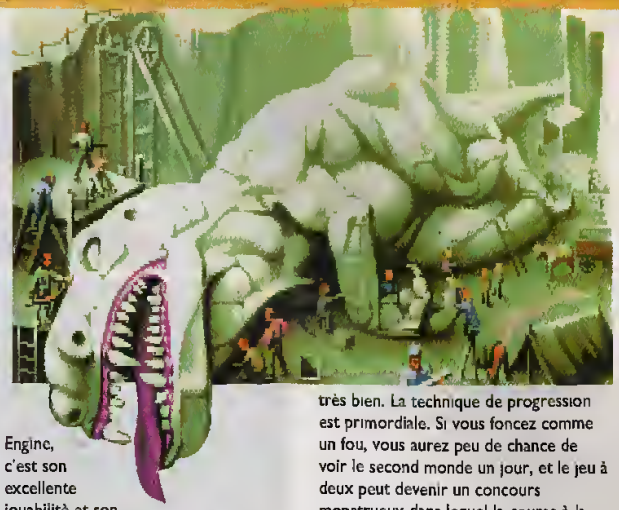
vraiment pas à la traine. Aussi beaux que variés, allant de la falaise, au complexe hydraulique en passant par le château et le lac de boue, les paysages sont non seulement splendides, mais en plus, ils regorgent de petites énigmes. Une

*On comprend tout de suite au physique avenant de certains personnages que leurs habilités varient ainsi que leurs caractéristiques. Par exemple, le second en partant de la droite a probablement raté son BEPC*





statue n'est pas orientée dans le même sens que les autres? Tirez dessus, il en sortira sûrement quelque chose. Un jet de vapeur bloque le passage? Faites sauter les canalisations. Comme vous le voyez, non seulement le décor est superbe mais en plus on peut interagir sur lui. Le second point fort de Chaos Engine, c'est le son. D'un niveau de qualité rarement atteint sur ce type de jeu, la musique, différente pour chaque monde, colle à l'action de façon exemplaire. Elle variera même en fonction de l'endroit où vous vous trouvez dans le niveau. Si vous êtes près de la sortie, elle se fera plus pressante, et au contraire plus calme quand vous vous en éloignerez. Pour compléter ce chapitre, de superbes voies digitalisées vous signalent les évènements importants (ouverture de modules, de portes de sortie, objets importants...). Enfin, le dernier point fort de Chaos



Engine, c'est son excellente jouabilité et son ambiance. Du côté de la jouabilité, tout est géré par la manette du joystick de façon très simple. Pour activer un pouvoir spécial, il suffit d'appuyer sur le second bouton ou sur le premier pendant deux secondes. Les personnages répondent très bien aux sollicitations de la manette, et on devient assez vite très précis. Côté ambiance, là encore c'est un succès. Tout est fait pour vous rendre parano, et ça marche très bien. La technique de progression est primordiale. Si vous foncez comme un fou, vous aurez peu de chance de voir le second monde un jour, et le jeu à deux peut devenir un concours monstrueux dans lequel la course à la nourriture et les pouvoirs deviennent un enjeu primordial, justifiant toutes les malhonnêtetés possibles et imaginables. Tous les deux niveaux, vous pourrez distribuer les points qui vous sont revenus pour développer les caractéristiques de votre personnage. Mais attention. Les points sont distribués en fonction de ce que chacun aura fait (monstres tués, clefs ramassées, nodes activés.. ). Donc inutile de vous jeter sur les pièces que lachent les monstres comme un fou, ça ne sert à rien, celles-ci étant redistribuées. En conclusion, Chaos Engine est un jeu superbe, doté d'une réalisation sans faille, d'un graphisme génial, d'un ambiance sonore fabuleuse et surtout facile et agréable à jouer. Un jeu incontournable pour les amateurs du genre et qui vaut le détour de la part des autres. Incontestablement un Méga-Hit de cette année.

*O.C.*

*Un node vient d'être activé. Ces appareils sont indispensables pour pouvoir finir le niveau. Comme on le voit, la puissance de feu des joueurs varie au fur et à mesure du jeu.*

**93%**

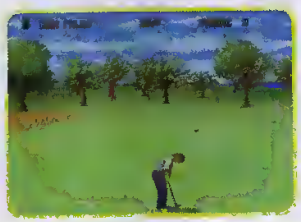
| | |
|---|---|
| GRAPHISME | 18/20 |
| SON | 18/20 |
| ANIMATION | 18/20 |
| DUREE DE VIE | 15/20 |

# NICK FALDO'S CHAMPIONSHIP GOLF

*Grandslam – Simulation de golf – Disponible sur Amiga – Sortie prévue sur PC.*

Le prêt d'un nom célèbre est depuis toujours un moyen comme un autre de vendre un jeu. Souvenez-vous des Nigel Mansell, Ayrton Senna, Frank Bruno, Mike Tyson, et j'en passe et des meilleures. Nick Faldo, grand golfeur devant l'Eternel, en est à son deuxième jeu portant son nom. Autant vous l'avouer immédiatement, NFCG ne sera, à mon avis, pas un grand classique. Pourtant il possède de bien nombreux atouts. Ainsi, NFCG propose un mode coaching qui vous permet de progresser. Un caddie ou un vrai pro (Nick Faldo pour ne pas le citer) vous donneront de sérieux conseils pour vous améliorer. Vous pourrez ainsi vous entraîner à divers coups comme le drive, le putt, la sortie de bunker et bien d'autres encore. NFCG est assez complet. Il permet jusqu'à quatre joueurs de s'affronter selon différentes règles. Avec le jeu, monsieur Grandslam vous offre deux parcours de 18 trous chacun ce qui devrait largement suffire pour débuter. Il n'est pas impossible que des data-disks suivent ultérieurement. Avant chaque coup vous pourrez à loisir choisir votre club. Une autre option vous permet de voir la "map" du trou et ainsi de mieux vous situer pour votre coup à venir. Comme tout bon jeu de golf qui se respecte, les intempéries jouent un grand rôle. Vous pourrez ainsi jouer au printemps, en été ou bien en hiver. Le vent viendra contrecarrer votre évolution. NFCG bénéficie d'une réalisation plutôt irréprochable. Les graphismes sont les plus jolis qui soient sur Amiga pour ce type de jeu sans pour autant atteindre la qualité exceptionnelle de Links. L'animation du golfeur est fluide et semble réaliste. Le côté sonore n'a pas été délaissé par les programmeurs puisqu'ils ont digitalisé la plupart des sons que vous entendrez comme les cui-cuis des oiseaux, l'impact de la balle, etc... NFCG est un bon jeu de golf qui permet à la majorité des amigafans de se lancer dans ce sport passionnant, contrairement à Links qui ne peut se passer de disque dur.

*M.H*



| | |
|---|---|
| GRAPHISME | 15/20 |
| SON | 14/20 |
| ANIMATION | 15/20 |
| DUREE DE VIE | 13/20 |

**75%**




# JESSICO

"Quand les prix sont si bas, les souris dansent"

**COMPILATIONS**

| | ST | PC | AMIG |
|---|---|---|---|
| MEGA MIX | | | 292 |
| Astérix + Lemmings + Oh! | | | |
| PSYCHO S SOCCER | 272 | 299 | 272 |
| CHAMPIONSHIP MANAGER 93 | | | |
| COMPIL DES RECORDS | 299 | | 299 |
| SPORT FEST 2 | 299 | 299 | 299 |
| FRENETIC | 259 | 299 | 259 |
| RAVING MAD | 192 | | 192 |
| MAGIC WORLD | 252 | | 252 |
| DREAM TEAM | 225 | 275 | 225 |
| WWF - THE MYSTERIONS - TERMINATOR | | | |
| FANTASTIC WORLDS | 299 | 399 | 399 |
| DRAGON'S LAIR 2 | 342 | | 342 |
| EYE OF THE STORM | 292 | | 292 |
| F15 | 299 | | 299 |
| F15 STRIKE EAGLE 3 | 432 | | |
| CHARLES WILLIAMS | 311 | | 272 |
| FALCON 3.0 | 442 | | |
| FALCON 3.0 MISSION | 292 | | |
| PENN GALLY | 192 | | 192 |
| FIFA ENDUCE | 225 | | |
| FLASHBACK | | | 292 |
| GLOBAL EFFECT | 342 | | 342 |
| GOBLINS 2 | 342 | | 342 |
| GUNSHIP 2000 | 342 | | 342 |
| HANGAR | 342 | | 342 |
| HANG OF ST JAMES | 315 | | 315 |
| INDY IN ACTION | 259 | | 305 |
| JOE ET MAC | 259 | | 252 |
| KQC | | | 332 |
| KNIGHTS OF LEGEND | 305 | | |
| KNIGHTS OF THE SKY | 342 | | 405 |
| LARME FATALE | 305 | | |
| LEGACY OF SORCERIAN | 305 | | |
| LEGEND OF KYRANDIA | 352 | | 352 |
| LEGEND OF VALOUR | 372 | | 372 |
| LEMMINGS 2 | 342 | | 342 |
| LEMMINGS TWIN PACK | 312 | | 312 |
| LIVERPOOL FC | 259 | | 259 |
| LOTUS 3 | 252 | | 252 |
| MAC DONALD'S LAND | 225 | | 225 |
| MAGIC BOY | 259 | | 252 |
| MAGIC WORLDS | 252 | | |
| MATCH OF THE DAY | 252 | | |
| MICHAEL ROSE GOLF | | | 442 |
| MICHAEL ROSE Premier golf | 342 | | 442 |
| MIGHT AND MAGIC 3 | | | 442 |
| MONKEY ISLAND 2 | 392 | | 392 |
| NICKY BOOM | 259 | | 252 |
| NIGEL MANSELL | 299 | | 342 |
| NO GREATER GLORY | 342 | | 342 |
| PALADIN 2 | 317 | | 305 |
| PILOTS IN PARADISE | 305 | | |
| PINBALL FANTASIES | | | 242 |
| PERFECT GENERAL | | | 342 |
| PERFECT GENERAL DATA D | | | 132 |
| POPULOUS 2 + | 329 | | 305 |
| PREMIER MANAGER | 252 | | 252 |
| PUTTY | 252 | | 252 |
| RAILROAD TYCOON | 342 | | 342 |
| RAGNAROK | 342 | | 342 |
| REACH FOR THE SKIES | 342 | | 342 |
| REX NEBULAR | | | 342 |
| ROBIN WOODS | 315 | | 272 |
| ROBOSPORT | 342 | | 342 |
| ROME | 372 | | 372 |
| RUGBY 2 | 272 | | 272 |
| RUGBY LEAGUE TEAM | 252 | | 252 |
| SENSIBLE SOCCER 93 | 229 | | 229 |
| SHADOW DANCER | 252 | | 252 |
| SHADOWLANDS | 252 | | 342 |
| SIGOTH 3 | 252 | | 252 |
| SILLEURS 5 FOR 2 | 199 | | 199 |
| SIMCITY 2000 | 292 | | 292 |
| SIMON THE SORCERER | 342 | | 342 |
| SPOT | 252 | | 252 |
| STAR CRUSADE | 342 | | 342 |
| STRATEGIE | 310 | | 342 |
| STREETFIGHTER II | 252 | | 252 |
| STRIKE COMMANDER | | | 294 |
| STUNT ISLAND | | | 252 |
| SUPER SPACE CHALL | 292 | | 252 |
| SUPER TENNIS | 305 | | 252 |
| SUPUN GS | 342 | | 342 |
| THE ADDAMS FAMILY | 252 | | 252 |
| THE HUMANS | 252 | | 252 |
| THE MANAGER | 252 | | 305 |
| THE SIEGE | | | |
| TINY SKWEEK | 252 | | |
| TRANSARTICA | 252 | | |
| TROOLLERS | 252 | | 252 |
| TWILIGHT 2000 | 342 | | 342 |
| TURBO OUTRUN | 272 | | 272 |
| UMS | 252 | | 252 |
| UNIVERSAL Monsters | 292 | | 292 |
| UTOPIA TWIN PACK | 342 | | 342 |
| VROOM | 252 | | 252 |
| VROOM DATA DISK | 146 | | 146 |
| WAXWORKS | 342 | | 342 |
| WEEN PROPHECY | 252 | | 252 |
| WIZKID | 342 | | 342 |
| WOLF | 252 | | 252 |
| WOLFCHILD | 342 | | 342 |
| WOODRUFF | 252 | | 252 |
| WWF 2 | 252 | | 252 |
| ZOOL | 252 | | 252 |

**LOGICIELS JEUX**

| | ST | PC | AMIG |
|---|---|---|---|
| 3D CONST. KIT 2 | 492 | 492 | 492 |
| ASSIGNONER FLIGHT | | 342 | 292 |
| ATTANDONER LEAGE 2 | | 342 | 342 |
| A TRAIN | | 392 | 342 |
| AIR FORCE A320 | 392 | 392 | 342 |
| AIR FORCE COMMAND | 315 | | 302 |
| AIR WARRIOR | 342 | | 302 |
| ALONE IN THE DARK | 342 | 342 | 342 |
| ALONE IN THE DARK 2 | 452 | | |
| AMPHISTAR | | | |
| ASHES OF EMPIRE | 292 | 292 | 292 |
| ASHES OF EMPIRE | 315 | | |
| AVMOUR GUEDDON 2 | 272 | 342 | 272 |
| ATAC | 342 | 342 | 342 |
| B17 FLYING F ress | 342 | 342 | 342 |
| BAT 2 | 342 | 342 | 342 |
| BATTLE ISLE | 305 | 342 | 305 |
| BATTLEHAWKS | 252 | 252 | 252 |
| BEART 1 | | | |

**MEGADRIVE**

| | |
|---|---|
| ACTION REPLAY PRO MD | 499 |
| SEGA TAP MD | 171 |
| JOYSTICK SJ 3500 MD | 171 |
| PRO PAD MEGA 6/16 BITS | 179 |
| PRO PAD | 99 |
| PRO I PAD | 399 |
| KIT DE NETTOYAGE MD | 99 |
| ALIEN VS PREDATOR | 499 |
| ALIEN 3 | 499 |
| ALISIA DRAGON | 499 |
| GLADIATORS | 499 |
| ATOMIC RUNNER | 499 |
| BATMAN LE RETOUR | 499 |
| BLOCK OUT | 499 |
| BULLS VS LAKERS | 499 |
| CALIFORNIA GAMES 2 | 499 |
| CAPTAIN AMERICA | 499 |
| CHAKAN | 499 |
| CHUCK ROCK | 499 |
| CRACK CASTLES | 499 |
| DEATH DUEL | 499 |
| DESERT STRIKE | 499 |
| DOUBLE DRAGON | 499 |
| DUNGEONS AND DRAGONS | 499 |
| EA HOCKEY | 499 |
| FACE OFF 2000 | 499 |
| F ZERO | 499 |
| FANTASIA | 499 |
| FATAL REWING | 499 |
| FERRARI GRAND PRIX | 499 |
| JAMES BOND JR | 499 |
| JOE E MAC | 499 |
| KING OF MONSTERS | 499 |
| LEMMINGS | 499 |
| LARME FATALE | 499 |
| MAGIC SWORD | 499 |
| MARIO KART | 499 |
| MICKEY MOUSE | 499 |
| MIGHT AND MAGIC 3 | 499 |
| NBA ALL STAR | 499 |
| PAPERBOY | 499 |
| PARODIUS | 499 |
| PRINCE OF PERSIA | 499 |
| RAMPART | 499 |
| ROBOCOD 2 | 499 |
| ROCKETEER | 499 |
| R-TYPE | 499 |
| SHADOW OF THE BEAST | 499 |
| SHADOW RUN | 499 |
| SHANGAI 2 | 499 |
| SOUL BLADER | 499 |
| SPACE MEGAFORCE | 499 |
| SPIDERMAN'S QUEST | 499 |
| STREET FIGHTER 2 | 549 |
| SUPER BASKETBALL | 499 |
| SUPER ADVANTAGE | 499 |
| SUPER BOWLING | 499 |
| SUPER COMTATTIRES | 499 |
| SUPER CASTELVANIA IV | 499 |
| SUPER DOUBLE DRAGON | 499 |
| SUPER GHOULS and GHOST | 499 |
| SUPER MARIOLAND 2 | 499 |
| SUPER MARIO WORLD | 499 |
| SUPER PROTECTOR | 499 |
| SUPER SLAM DUNK | 499 |
| SUPER SOCCER CHAMP | 499 |
| SUPER TENNIS | 499 |
| SWAMP THING | 499 |
| TECHNO COP | 499 |
| TAZ MANIA | 499 |
| TERMINATOR 2 ARCADE | 499 |
| THE SIMPSONS | 499 |
| THUNDER FORCE IV | 499 |
| TURRICAN | 499 |
| UNCHARTED WATERS | 499 |
| UNIVERSAL SOLDIER | 499 |
| WARRIORS ETERNAL SUN | 499 |
| WRESTLE WAR | 499 |
| ZOMBIES | 499 |

**BUDGET ST / PC / AMIGA**

| | |
|---|---|
| ARMOUR GEDDON | 99 |
| ACTION FIGHTER | 99 |
| ADDAMS FAMILY | 99 |
| ARMY MOVES | 99 |
| BARD'S TALE 3 | 99 |
| CALIFORNIA GAMES | 99 |
| CHASE HQ | 99 |
| F19 COMBAT PILOT | 99 |
| F29 RETALIATOR | 99 |
| FALCON M O COUNTER'S | 99 |
| FALCON M O FIRE'S OF | 99 |
| FIRE AND FORGET 2 | 99 |
| FLIGHT OF INTRUDER | 199 |
| GAUNTLET 2 | 99 |
| GREMLINS 2 | 99 |
| HEROQUEST | 99 |
| JANGHIR KHAN JOUKASH | 99 |
| LEADERBOARD UNITED | 99 |
| MICROPROSE SOCCER | 99 |
| MOONWALKER | 99 |
| PRO TENNIS TOUR | 99 |
| PUZZNIC | 99 |
| STREET FIGHTER | 99 |
| SUPER TENNIS | 99 |
| SUPER MONACO G P | 99 |
| SWITCHBLADE 2 | 99 |
| TEAM SUZUKA | 99 |
| TURRICAN 2 | 99 |

**RUBANS**

| | |
|---|---|
| CITIZEN 120D | 59 |
| CITIZEN SWIFT 24/9 | 59 |
| EPSON LX 800/LQ 400 | 59 |
| ATARI SMM 804 | 59 |
| STAR NL 10 | 59 |
| STAR LC 10/20 | 59 |
| STAR LC 10 COULEUR | 99 |

*TOUS LES RUBANS NE FAR 3 =14*

**CRAYON OPTIQUE TROJAN A500/A500+ 399F**

*Quoi de plus naturel que l'utilisation d'un crayon !*

Particulièrement recommandé pour les applications d'Arts Graphiques, de Dessins et les logiciels éducatifs, etc... Compatible avec DELUXE PAINT III et IV. Livré avec le logiciel de dessin KwikDraw de TROJAN

**SUPERNES**

| | |
|---|---|
| ACTION REPLAY PRO SNES | 499 |
| Adaptateur UNIVERSEL | 179 |
| ASCII PAD | 229 |
| SUPER STICK NINTENDO | 229 |
| PRO PAD SUPERNINTENDO | 179 |
| AGURI SUZUKI F1 | 499 |
| ALIEN 3 | 499 |
| AXELAY | 499 |
| AMAZING TENNIS | 499 |
| BATMAN LE RETOUR | 499 |
| CASTELVANIA IV | 499 |
| CHUCK ROCK | 499 |
| CONTRA 3 | 499 |
| DEATH VALLEY RALLY | 499 |
| DOUBLE DRAGON | 499 |
| DRAGON WARRIOR IV | 499 |
| DUNGEONS MASTER | 499 |
| EA HOCKEY | 499 |
| FACE OFF 2000 | 499 |
| F ZERO | 499 |
| FATAL REWING | 499 |
| FERRARI GRAND PRIX | 499 |
| GHOULS N GHOST | 499 |
| KING OF MONSTERS | 499 |
| LEMMINGS | 499 |
| LARME FATALE | 499 |
| MAGIC SWORD | 499 |
| MARIO KART | 499 |
| MICKEY MOUSE | 499 |
| MIGHT AND MAGIC 3 | 499 |
| NBA ALL STAR | 499 |
| PAPERBOY | 499 |
| PARODIUS | 499 |
| PRINCE OF PERSIA | 499 |
| RAMPART | 499 |
| ROBOCOD 2 | 499 |
| ROCKETEER | 499 |
| R-TYPE | 499 |
| SHADOW OF THE BEAST | 499 |
| SHADOW RUN | 499 |
| SHANGAI 2 | 499 |
| SOUL BLADER | 499 |
| SPACE MEGAFORCE | 499 |
| SPIDERMAN'S QUEST | 499 |
| STREET FIGHTER 2 | 549 |
| SUPER BASKETBALL | 499 |
| SUPER ADVANTAGE | 499 |
| SUPER BOWLING | 499 |
| SUPER COMTATTIRES | 499 |
| SUPER CASTELVANIA IV | 499 |
| SUPER DOUBLE DRAGON | 499 |
| SUPER GHOULS and GHOST | 499 |
| SUPER MARIOLAND 2 | 499 |
| SUPER MARIO WORLD | 499 |
| SUPER PROTECTOR | 499 |
| SUPER SLAM DUNK | 499 |
| SUPER SOCCER CHAMP | 499 |
| SUPER TENNIS | 499 |
| SWAMP THING | 499 |
| TECHNO COP | 499 |
| TAZ MANIA | 499 |
| TERMINATOR 2 ARCADE | 499 |
| THE ADDAMS FAMILY | 499 |
| THE SIMPSONS | 499 |
| THUNDER FORCE IV | 499 |
| TURRICAN | 499 |
| UNCHARTED WATERS | 499 |
| UNIVERSAL SOLDIER | 499 |
| WARRIORS ETERNAL SUN | 499 |
| WRESTLE WAR | 499 |
| ZOMBIES | 499 |

**AMIGA**

| | |
|---|---|
| ARENA 2038 | 129 |
| AMOS FRANÇAIS | 459 |
| AMOS COMPILER | 249 |
| AMOS 3D | 349 |
| EASY AMOS | 429 |
| COMPTE CHEQUE | 249 |
| Disque SynchroExpress 500 | 795 |
| Disque SynchroExpress 2000 | 1195 |
| DELUXE PAINT IV | 795 |
| DEMO MAKER 1MB | 345 |
| DEVPAC 3.0 | 345 |
| DISCOSOPHE PRO 3.0 | 390 |
| FAMILE COMPTE | 395 |
| GFA BASIC Interpreteur | 490 |
| COMPILATEUR GFA BASIC | 495 |
| KINDWORDS 3.0 | 490 |
| MAXIPLAN PLUS 4.0 FR | 490 |
| MULTIPRINT AMIGA | 145 |
| MULTIMEDIA MAKER | 490 |
| MUSIC MAKER | 345 |
| MUSIC MAKER + | 590 |
| PRINTITUD A | 149 |
| SONIX | 425 |
| SUPER HACK | 249 |
| JOURNI GENIUS AG | 129 |
| CAPLE FISCAL AG | 295 |
| Doubleur For Dev / MKS | 1195 |
| Alimentation A590/500+ | 499 |
| EXTEN 512K A500 | 249 |
| EXTEN 1MO A500+HORL | 695 |
| EXTEN 2MO A500 | 1175 |
| EXTEN 4MO A500 | 1975 |
| EXTEN 512K A600 | 249 |

*Disque dur A600/1200+Vaudoo 540*

60 MO 2990
90 MO 2790
EXTEN 512K+HORL A500 249
EXTEN 1.5 MO+HORL A500 695
ENCEINTES ZY-FI 349
SWITCH SOURIS/JOYSTICK 149
ADAPT 4 JOYSTICKS 79
LECTEUR INTERNE A500 499
LECTEUR EXTERNE 3.50 495
Interface MIDI 3+1(Cordées) 249
SYQUETTES 3.50 LES 100 99
Imprimt STAR LC200 COUL 2390
Imprimante STAR LC 24/200 1975
ETTES 3.50 LES 100 99
PIEN DEBUTER AMIGA PRO 249
Pr Débuter Langage Machine 129
Bible du I AMIGA + Disk 390
Livre/s LAMBADA 149

**PC**

| | |
|---|---|
| ASTRO'S HUM (val Anglais) | 312 |
| CIEL COMPTABILITE | 575 |
| CIEL COMPTA LIBERALE | 995 |
| CIEL PAIE | 990 |
| CIEL COMMERCIAL | 1990 |
| CIEL GESTION Commerciale | 990 |
| CIEL GESTION Associations | 995 |
| CIEL Regroupt Bureaux | 1995 |
| TARWORD I PC | 550 |
| TABSHIRT PC | 450 |
| TAS-SIGN PC | 450 |
| MASTERFILE V 3.0 | 450 |
| MASTERFILE + TARWORD | 1250 |
| PC GLOBE 5.0 | 590 |
| I C CORPS HUMAIN | 542 |
| I C CONVERTI | 490 |
| SOUNDBLASTER I 2.0 | 590 |
| SOUNDBLASTER PRO | 1490 |
| SOUNDBLASTER PRO-KI mint | 1875 |
| VIDEOBLASTER | 2975 |
| THUNDERBOARD | 790 |
| AUDIOPHONE | 1375 |
| PRO AUDIO SPECTRUM + | 1575 |
| PRO AUDIO SPECTRUM 16 | 2075 |

**ATARI ST**

| | |
|---|---|
| ACE PLUS | 690 |
| DEC AS ELITE | 299 |
| DELUXE PAINT | 495 |
| DEVPAC V 2 | 595 |
| EXT 512K Genius STE | 349 |
| EXT 1 MEG SIMULATE | 399 |
| GEOCOMPTE 2 | 399 |
| GESTICOMPTE P + 3614 | 499 |
| GESTION Surface Forestiere | 399 |
| PACK GFA BASIC 3.5 | 790 |
| LE COMPTABLE 2 | 775 |
| LE REDACTEUR 3 IS | 990 |
| LE REPLAY V 5 | 690 |
| STOS BASIC | 349 |
| JOURIS GENIUS ST | 149 |
| LECTEUR EXTE NE ST | 1195 |

**JOYSTICKS**

| | |
|---|---|
| CONTROLLER NINTO | 120 |
| TRO 4 | 139 |
| QUICKJOY 2 TURBO | 99 |
| QUICKJOY 3 Supercharger | 99 |
| QUICKJOY 5 SUPERBOARD | 149 |
| QUICKJOY MICROSWITCH | 199 |
| QUICKJOY MEGASTAR | 229 |
| QUICKJOY SUPERSTAR | 179 |
| KONIX SPEEDKING | 109 |
| KONIX SPEEDKING Autofire | 125 |
| KONIX THE NAVIGATOR | 149 |
| QUICK SHOT APACHE 1 | 69 |
| QUICKSHOT MAVERICK 1 | 149 |
| QUICKSHOT PYTHON | 119 |
| ASCII I AD Super NINTENDO | 229 |

**ORDINATEUR A600**
**2,175 F**
**ORDINATEUR A1200**
**3,775 F**

**ACTION REPLAY MKIII**

JAMAIS UNE CARTOUCHE NE VOUS AURA AUTANT DONNE !

94%

VIRUS KILLER
MONITEUR INTERNE
HYPER PUISSANT
VIES INFINIES
AUTOMATIQUES
*(THIS FACILE I REMLOI)*
ET BIEN D'AUTRES POUR PRENDRE UN JEU SANS LA CARTOUCHE
PEEPER IMAGES PLUS SONS + EDITEUR +
CHOIX DES COULEURS
AUTOFIRE + MUSIC SOUND TRACKER + DISKCOPIER
CODAGE + DECODAGE PROGRAMME
RALENTISSEUR AVEC REGLAGE UTILISATION JOYSTICK +
AUTOFIRE SAUVEGARDE MEMOIRE VERS DISK
COMMANDES DOS DIR FORMAT COPY
DISK COPY ONE DRIVE A TOUT MONENT EDITEUR D IMAGE
BOOT SELECTION + DISK MONITOR + CALCULETTE +
BLOCKNOTE

AMIGA 500 / 1000 / 500+ 599
AMIGA 2000 699

**DISQUETTES**

| REF | par 10 | par 20 | par 50 | |
|---|---|---|---|---|
| 3" 1/2 DFDD | 69 F | 130 F | 300 F | 3.50" DFDD |
| 5" 1/4 DFDD | 56 F | 105 F | 250 F | |

*DISQUETTES CERTIFIEES 100% GARANTIE A VIE*
*LIVREES AVEC ENVELOPPES + ETIQUETTES NEUTRES (VERSATIM)*

**DISQUETTE NETTOYAGE 3.50" . 59 F**

NOUS LIVRONS TOUJOURE LES DERNIERES VERSIONS

**BON DE COMMANDE EXPRESS**

GAGNEZ DU TEMPS ! Commandez par ☎ 93.51.61.30 - 93.97.22.00 à retourner à JESSICO - BP693 - 06012 NICE CEDEX 1

| TITRES (garantie échange immédiat) | Qte | Prix | Montant |
|---|---|---|---|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | S/TOTAL | |
| PORT LOGICIEL JEUX 29 F | | PORT | 30 |
| IMPRIMANTES + CONSOLES 60 F | | TOTAL | |
| UTILITAIRES + ACCESSOIRES 30 F | | | |
| ORDINATEUR 100 F | | | |
| DOM TOM + ETRANGER 60 F | | | |

PAR MINITEL 3615 CODE JESSICO - OUVERT 7 / 7 - 8H à 20 H

☐ Je joins un chèque ou mandat lettre 6-02
☐ Je paie à réception au facteur + 26 F
☐ Je paie par carte bleue et je complète les 2 lignes ci-dessous

carte bleue ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ date d'expiration ☐☐☐☐

NOM PRENOM
N° ET RUE
VILLE CODE POSTAL
FAX 93.97.07.00 SIGNATURE OBLIGATOIRE

BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD JOSEPH GARNIER

**GARANTIE 1 AN SUR LES LOGICIELS** = préciser votre ordinateur ☐☐☐☐☐☐ DISC ☐ K7 ☐ = Votre N° Client ☐☐☐☐☐☐

PAIEMENT ETRANGER EXCLUSIVEMENT PAR MANDAT INTERNATIONAL

Prix valables pour la durée du mois. Les nouveautés peuvent ne pas être disponibles à la parution ou à l'impression. Les marques citées sont toutes déposées.

Psygnosis – Jeu de réflexion – Disponible sur PC prévu sur Amiga.

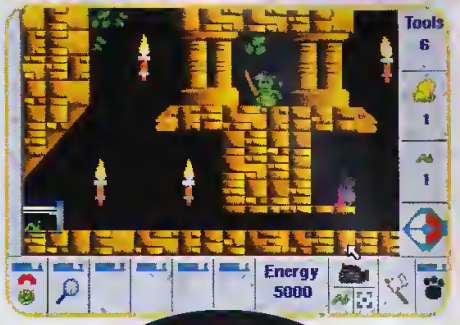
# Creepers

***Olivier ressemble lui même tellement à une grosse chenille pailue qu'il s'est immédiatement épris de ce jeu Psygnosis. On s'attend dorénavant à le voir arriver à taut moment à la rédaction, déguisé en papillan et gambadant joyeusement dans les caulairs. Sacré Olivier !***

Creepers, en anglais, ça veut dire rampants. Ce jeu de réflexion va vous proposer le challenge suivant : transformer de petites chenilles toutes moches, en superbes papillons, en leur faisant traverser des tableaux faisant souvent plusieurs écrans, jusqu'à une marmite dans laquelle ils se transformeront. Comme vous vous en doutez, les choses ne vont pas aller toutes seules, et vous devrez déployer des trésors d'ingéniosité pour amener ces frêles créatures larvaires à l'état de nobles papillons resplendissants aux couleurs chatoyantes et bigarrées (Goncourt me voilà!). Pour vous aider dans cette mission aux vertus écologiques évidentes, vous disposez de différents outils comme des tremplins, des ventilateurs et autres ustensiles auxquels Psygnosis a de plus en plus recours ces derniers temps. Avec des jeux tels que Lemmings 2, Bill's Tomato Game et enfin Creepers, on retrouve des softs globalement similaires. Le jeu se compose de multiples tableaux dans lesquels vous devrez sauver un nombre défini au début du tableau de creepers, en leur évitant toutes les embûches qui pourraient provoquer chez eux une mort aussi prématurée que peu souhaitable. Comme vous le voyez, le système commence à être bien connu. Malheureusement, ce jeu ne bénéficie pas du phénomène surprise qui a fait le succès de Lemmings, ni non plus du côté si prenant de ce dernier. La réalisation est sympathique mais pas aussi géniale que sur Lemmings, avec des graphismes agréables mais pas fabuleux et des sons acceptables sans être extraordinaires. Creepers est un jeu qui séduira les amateurs forcenés du genre mais qui n'arrive pas, à mon avis, à rivaliser de façon sérieuse avec son digne prédécesseur, Bill's Tomato Game, tout en restant un bon jeu.

*O.C.*

*Voici un des niveaux parmi les plus simples décorativement pour vous. Vous devrez faire parvenir vos "Creepers" dans la marmite du bout de l'écran pour leur permettre de se transformer en papillon. Ici, pas de problème majeur, mais ça ne durera pas.*



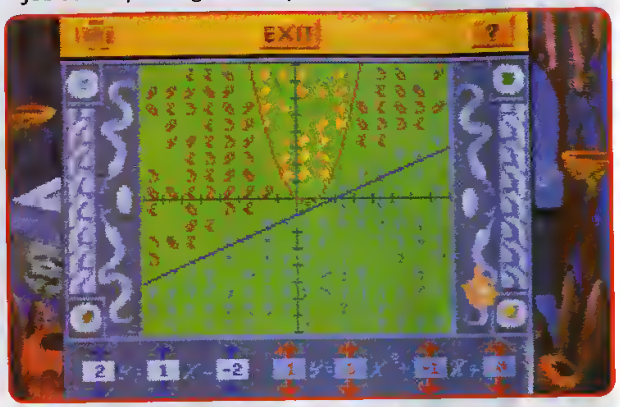
*A gauche, les Creepers viennent de se transformer en papillons et s'envolent vers des cieux plus cléments. Sur l'écran de droite, ils utilisent les trampolines que vous aurez judicieusement placés, afin d'atteindre l'autre côté du tableau.*

**81%**

| | |
|---|---|
| GRAPHISME | 13/20 |
| SON | 14/20 |
| ANIMATION | 16/20 |
| DUREE DE VIE | 155/20 |

*Sierra on Line – Jeu éducatif en anglais – Disponible sur PC.*

Voici un jeu de la Sierra Discovery Series, une nouvelle gamme de produits, réservés aux éducatifs. Dans The Island Of DR.Brain, vous vous retrouvez sur une île entièrement artificielle construite par un grand savant dans le but d'instruire les enfants. Ce jeu est destiné aux enfants de 12 ans et plus. Le but du jeu est de retrouver le docteur Brain. Celui-ci est au sommet de son île et pour le rejoindre vous devrez résoudre toutes les énigmes mises sur votre chemin. Dans votre progression vous passerez par des scènes dans lequelles vous aurez un ou plusieurs obstacles à passer. Les problèmes possèdent trois niveaux de difficultés et même le niveau novice peut s'avérer dur. Pour progresser vous devrez faire preuve de vos nombreuses connaissances ainsi que d'une bonne dose de logique. Vous devrez montrer votre brio en chimie, phyique, mathématiques, langue, électronique, musique, peinture... Tous les jeux sont prévus pour exploiter les connaissances mais surtout pour en apprendre de nouvelle de manière très ludique. Par exemple comment comprendre plus facilement les équations du troisième dégrée qu'en jouant avec les courbes engendrées par les équations afin de séparer certains domaines. Si certaines épreuves ne se font qu'une seule fois, les puzzles peuvent être considérés comme un jeu dans le jeu. Vous pourrez refaire les puzzles un nombre de fois infini et même en construire vous même. Toutes les questions ont un support visuel qui permet de mieux retenir les nouvelles connaissances. Cet éducatif est de grande qualité mais malheureusement n'est disponible qu'en anglais. C'est peut être une bonne occasion d'apprendre ou de perfectionner son anglais.




*Y.R.*

**82%**

| | |
|---|---|
| GRAPHISME | 14/20 |
| SON | 14/20 |
| ANIMATION | 15/20 |
| DUREE DE VIE | 14/20 |

# FUNWARE

## SUPER NES - SPECIAL PROMO**

| | |
|---|---|
| GHOULS'N GNOSTS | 350 F |
| JOE & MAC | 450 F |
| SKY MISSION (WINGS 2)* | 450 F |
| ADAPTATEUR UNIVERSEL | 190 F |

## MEGADRIVE - SPECIAL PROMO**

TOUT A 250 F

AQUATIC GAMES, BUCK ROGERS, CALIFORNIA GAMES, DICK TRACY, F1 GRAND PRIX*, GALAXY FORCE 2, GREENDOG, QUACK SHOT*, SONIC, SPIDERMAN, SUPER SHINOBI*, VALIS

TOUT A 250 F

LAKERS VS CELTICS, OLYMPIC GOLD, PREDATOR 2

ADAPTATEUR 190 F

## AMIGA / ATARI

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 3D CONSTRUCTION KIT 2 | 430F/430F | DRAGON'S LAIR 3 | 260F/ - | PERFECT GENERAL | 329F/ - | MANETTES | |
| 3D SPORT DRIVING | 200F/ - | DUNE | 240F/ - | PERFECT GEN. - DISK | 200F/ - | FAST WINNER TURBO 2 | 90F/80F |
| A-TRAIN | 290F/ - | DUNGEON + DRAGON | 330F/299F | PINBALL FANTASIES | 240F/ - | SPEEDKING AUTOFIRE | 130F/130F |
| AIR BUCKS | 290F/290F | F1 GRAND PRIX | 280F/250F | PREMIERE | 240F/ - | SPEEDKING ANALOGIQUE | 180F/ - |
| AIRBUS A320 | 290F/290F | FIRST SAMOURAI | 280F/220F | RAVING MAD | 240F/240F | QS 126 TYPE AVION | 430F/430F |
| AQUATIC GAMES | 260F/240F | FLASH RACK | 240F/ - | RICKY WOODS | 229F/229F | TOPSTAR SV 127 | 280F/290F |
| ARME FATALE | 220F/220F | GOBLINS 2 | 290F/280F | ROAD BASH | 220F/ - | LECTEURS | |
| ASSASSIN | 280F/ - | GUY SPY | 299F/290F | SENSIBLE SOCCER 2 | 220F/220F | EXTERNE 3.5 | 490F/560F |
| BAT II | 320F/320F | HARLEQUIN | 220F/220F | SHADOW BEAST 3 | 230F/ - | INTERNE 3.5 | 590F/600F |
| BARBON ATTACK | 240F/240F | HOOK - VF | 280F/220F | SHOOTOUEY | 239F/239F | EXTENSIONS MEMOIRE | |
| BATTLE ISLE | 170F/170F | HUMANS | 250F/ - | SIM CITY + POPULOUS | 250F/290F | 512 Ko sans horloge | 290F/ - |
| BATTLE ISLE - DISK | 190F/190F | INDY 4 - VF | 229F/220F | SIM CITY DELUXE | 250F/ - | 512 Ko avec horloge | 290F/ - |
| BC KID | 240F/ - | JIMMY WHITE SNOO. | 280F/280F | STREETFIGHTER 2 | 290F/290F | 1 Mo AMIGA 500+ | 590F/ - |
| BEST OF THE BEST | 290F/ - | JOE & MAC | 240F/ - | SUPER CAULDRON | 240F/240F | 1 Mo AMIGA 600 | 590F/ - |
| BURNT BRIKS | 220F/220F | K.O.S. | 290F/ - | TRABBARTICA | 289F/289F | 2 Mo AMIGA 1200 | 1050F/ - |
| CAESAR | 310F/310F | LEGEND OF KYRANDIA | 290F/ - | TROODLERS | 230F/ - | FORMAT CARTE DE CREDIT | |
| CAMPAIGN | 320F/320F | LEMMINGS 2 | 250F/250F | UTOPIA | 260F/250F | COMPATIBLE CDTV | |
| CIVILIZATION | 290F/ - | LOTUS 3 | 220F/220F | WAR ROBKS | 290F/ - | 2 Mo AMIGA 600 | 990F/ - |
| COOL WORLD | 240F/240F | LURE OF TEMPRESS-VF | 270F/270F | WEEN | 240F/240F | 4 Mo AMIGA 300 | 1450F/ - |
| COVER GIRL POKER | 260F/ - | MACDONALD LAND | 210F/210F | WING COMMANDER | 290F/ - | REAL 3D | 900F/ - |
| CRAZY CARS 3 | 240F/240F | MANAGER | 250F/250F | WIZKID | 229F/229F | VOLUME 4D PRO | 1130F/ - |
| CURSE OF ENCHANTIA | 290F/ - | MONKEY ISLAND 2 - VF | 240F/ - | WORLD CLASS RUGBY | 290F/290F | KIND WORLD 3 D | 490F/ - |
| D-DAY | 320F/320F | MYTH | 245F/ - | WWF 2 | 229F/289F | MAXI PLAN 4 | 430F/ - |
| DOMINIUM | 290F/290F | NIGEL MANSELL | 270F/270F | ZOOL | 229F/ - | EXCELLENCE VERS. 3 | 840F/ - |
| DOODLEBUG | 290F/220F | NICKY BOOM | 260F/240F | | | | |

## PC ET COMPATIBLES

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 3D CONSTRUCTION KIT 2 | 420F | FALCON 3 | 299F | NICKY BOOM | 260F | WING COMMANDER 2 - VF | 360F |
| A-TRAIN | 240F | FALCON 3 - DISK | 219F | PERFECT GENERAL | 369F | WC2 - SPE. OP 1 ou 2 | 260F |
| ACES OF THE PACIFIC | 340F | GODS | 270F | PERFECT GENERAL - DISK | 200F | WC2 - SPEECH PACK | 170F |
| ACES OF THE PAC. - DISK | 250F | GOBLINS 2 | 300F | PUSH OVER | 270F | WIZKID | 229F |
| ALONE IN THE DARK - VF | 290F | F1 GRAND PRIX | 260F | QUEST FOR GLORY 3 - VF | 350F | X-WING | 360F |
| ANCIENT ART WAR IN SKIES | 290F | FORT APACHE | 290F | REX NEBULAR | 269F | CD ROM | |
| ARME FATALE | 260F | GRAND PRIX UNLIMITED | 290F | REACH FOR THE SKIES | 349F | GUY SPY | 350F |
| ASHES OF EMPIRE | 230F | GUNSHIP 2000 | 230F | RICKY WOOD | 209F | SECRET WEAPONS + DISKS | 590F |
| ATAC | 350F | GUNSHIP 2000 - DISK | 220F | ROME | 289F | WING COMAND. 3 + ULTIMA 7 | 490F |
| BATTLE ISLE | 290F | HARRIER JUMP JET | 350F | SECRET WEAPONS | 350F | WING COMMAN. DE LUXE EDIT. | 490F |
| BATTLE ISLE - DISK | 200F | HEIMDALL | 260F | SHOOTOUEY | 239F | MANETTES | |
| BEST OF THE BEST | 250F | HUMANS | 230F | SILENT SERVICE 2 | 319F | TOPSTAR SV 227 | 230F |
| CAMPAIGN | 260F | INCA - VF | 350F | SIM CITY DELUXE | 299F | NONIX SPEEDKING | 230F |
| CAESAR | 350F | INDY 4 - Avent - VF | 230F | SIM LIFE | 299F | FLIGHTSTICK | 340F |
| CAR & DRIVER | 310F | JIMMY WHITE SNOOKER | 280F | STRIKE COMMANDER | 329F | CARTE 2 PORTS QS 120 | 135F |
| CIVILIZATION - VF | 330F | KGB -VF | 320F | STUNT ISLAND | 250F | TYPE AVION | 430F |
| COMMANCHE | 340F | KING QUEST 6 - VF | 370F | STREETFIGHTER 2 | 260F | GENI VIDEO BOX | |
| CONTRAPTIONS | 199F | KNIGHTS OF THE SKIES | 300F | STORM MASTER | 240F | Permet de convertir une image en format VGA pour l'afficher sur un écran de télévision. 1460F | |
| COVER GIRL POKER | 299F | LAURA BOW 2 - VF | 340F | SUPER CAULDRON | 260F | | |
| CRAZY CARS 3 | 279F | LEGEND OF KYRANDIA - VF | 290F | TASK FORCE 1942 | 299F | | |
| CURSE OF ENCHANTIA | 300F | LEGEND OF VALOUR | 320F | TIMEQUEST | 260F | THUNDERBOARD 750F | |
| D-DAY | 300F | LINKS 386 PRO | 390F | TRANSARTICA | 230F | SOUNDMASTER+ 490F | |
| DARKLANDS | 370F | MACDONALD LAND | 210F | TRISTAN | 260F | PRO AUDIO SPECTRUM 16 1790F | |
| DARKSEED - VF | 330F | MANAGER | 270F | TROLLS | 229F | SOUNDBLASTER 16 ASP 2090F | |
| DOMINIUM | 290F | MANTIS | 360F | ULTIMA VII - VF | 340F | SOUNDBLASTER PRO 2 1690F | |
| DRAGON'S LAIR 3 | 290F | MICROPROSE GOLF | 329F | ULTIMA VII - FORCE VIRTUE | 300F | WAVE BLASTER 1090F | |
| DUNGEON MASTER | 320F | MIDWINTER 2 | 330F | ULTIMA UNDERWORLD | 290F | | |
| 27TRUMP - VF | 310F | MIGHT & MAGIC 4 - VF | 410F | V FOR VICTORY | 260F | LECTEUR CD ROM + 1 JEU 2090F | |
| ELVIRA 2 - VF | 299F | MONKEY ISLAND 2 - VF | 360F | WAX WORKS - VF | 290F | | |
| F15 STRIKE EAGLE 3 | 299F | NIGEL MANSELL | 319F | WEEN | 299F | | |

Vous voulez d'autres titres ? N'hésitez pas, téléphonez-nous. ☎ (16.1) 40.47.89.72

** Dans la limite des stocks disponibles * Cartouches Japonaises

BON DE COMMANDE à expédier à FUNWARE - B.P. 267 - 75749 PARIS CEDEX 15

| QTES | TITRES | PRIX |
|---|---|---|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | FRAIS DE PORT (25 F) Expédition colissimo | |
| | TOTAL A REGLER | |

NOM _____

ADRESSE _____

CODE POSTAL _____ VILLE _____

TELEPHONE _____ N° CLIENT (facultatif) _____

REGLEMENT : Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-Lettre je paierai à réception ☐ Contre remboursement (+ 38 F)

je paie par CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

N° | | | | |

Date d'expiration : ..../.... Signature obligatoire :

MATERIEL DE JEUX : ☐ MEGADRIVE ☐ SUPER NES ☐ ATARI ☐1 MEGA ☐ AMIGA ☐1 MEGA ☐500 ☐500+ ☐600 ☐ PC et COMPATIBLES ☐XT ☐AT ☐CGA ☐EGA ☐VGA ☐3,5 ☐1,44 M ☐720 K ☐5,25 ☐1,2 M ☐360 K

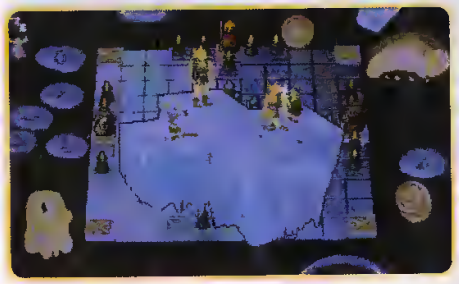
Mirage – Jeu de réflexion – Disponible sur Amiga et PC.

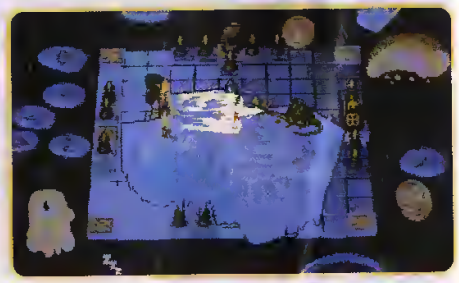
# The Legend of RAGNAROK

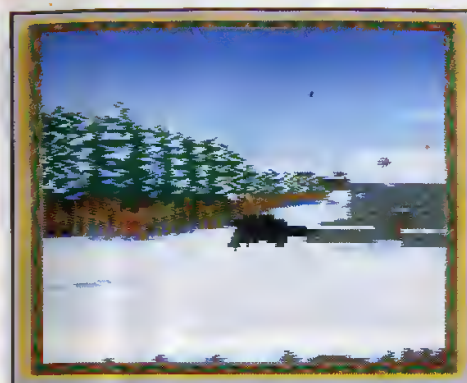
***Didier est un fan de toutes les mythalogies, avec cependant quelques préférences pour Bacchus chez les ramains, autrement dit Dyanisos chez les grecs. Avec Ragnarok, il s'est lancé dans une tâche apparemment insurmontable pour son embonpaint légendaire: empêcher la fin du monde !***

Ce jeu de plateau s'inspire grandement d'un jeu viking existant déjà depuis près de 15 siècles et s'appelant "King's Table". Ragnarok permet à un ou deux joueurs d'affronter divers adversaires autour d'une table, avec pour seules armes l'intelligence, la ruse et la patience. Le soft propose aussi bien le jeu original qu'une version améliorée. Dans les deux cas, chaque joueur possède un certain nombre de pièces (les blancs et les noirs). Le joueur qui dirige les blancs doit permettre à sa pièce maîtresse, le roi ou Odin dans la version Ragnarok, d'atteindre une des cases situées aux coins de l'échiquier. Le joueur noir doit l'en empêcher. Pour capturer une pièce adverse, il faut l'entourer offensivement, sur un nombre de côtés différents suivant la puissance de la pièce, avec entre deux et quatre de vos pièces. La version Ragnarok complique énormément le jeu, avec la présence de chaque côté de plusieurs pièces très particulières. Elles ont des impératifs de deplacements (diagonales, deux cases dans une direction...) qui les rendent à la fois plus puissantes et plus vulnérables. Seul, vous aurez à affronter douze adversaires, de valeurs progressives. Chacun possède une tactique et une intelligence propre qui le fera réagir d'une certaine manière à vos attaques. Original, ce jeu possède en outre quelques atouts graphiques intéressants. Comme pour Battlechess, la prise d'une pièce donne lieu à une petite scène animée où on voit les "pièces" attaquer suivant leurs armes: le dragon crache du feu, les géants assomment leur adversaire, les soldats utilisent leur lance .. La variété de ces petites scènes amuseront le joueur pendant les premières parties, mais assez rapidement il les enlèvera pour se concentrer sur la partie en cours. Vos adversaires n'arrêteront pas aussi de faire des commentaires sur vos coups et les leurs, donnant un peu de vie et d'humour à un jeu autrement très sérieux. A noter les deux options très utiles, qui permettent de voir les spécificités d'une pièce et surtout les mouvements autorisés. Ragnarok est un excellent jeu de réflexion, qui s'avèrent être beaucoup plus complexe qu'il n'y semble au premier abord. Les passionnés d'échecs, de dames et de jeux de ce type se réjouiront de ce produit original.

*D.L.*

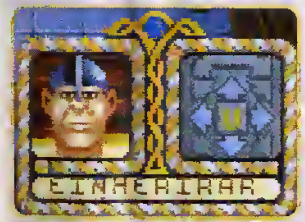


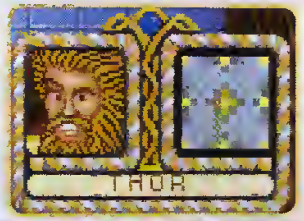




## LA LEGENDE DE RAGNAROK

En fait, le jeu reprend le mythe de Ragnarok: la fin du monde dans les légendes nordiques. Pour éviter ce cataclysme, l'omniscient Odin décide d'inventer un jeu de réflexion, de le mettre entre les mains des humains et d'apprendre par ce biais de nouvelles stratégies et qui sait un moyen d'éviter le temps de Ragnarok. Ragnarok est en effet le temps où les Dieux eux-mêmes s'affronteront dans une bataille titanesque. Il est dit que personne ne survivra et que le Dieu du feu, Surt, livrera Asgard (royaume des Dieux) et Midgard (Royaume des humains) aux flammes. Et à nouveau, la vie recommencera et le cycle création-destruction se perpétuera. C'est beau la vie ! Sigh !




*Chaque pion est représenté par un personnage dont vous pourrez admirer le doux profil ainsi que ses capacités de déplacement. (ci-dessus)*

| | |
|---|---|
| 75% | |
| GRAPHISME | 15/20 |
| SON | 15/20 |
| ANIMATION | 15/20 |
| DUREE DE VIE | 16/20 |

*Disney Software – Simulation cinématographique*
*Disponible sur PC*

***Yann Renauard a surpris taut le mande par ses talents de manteur d'images. Il naus a en effet présenté de véritables films de cascades aériennes, effectuées grâce au génial produit Disney Stunt Island. Malheureusement pour lui, taut le mande a remarqué le paint cammun entre les scènes finales: le superbe crash de l'avian ! Yann, il ne faut pas aublier de sortir le train d'atterrissage, sinan, Baum, plus d'avian !***

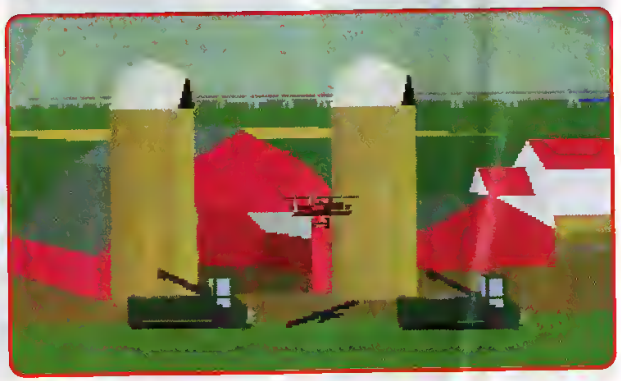
Disney Software introduit avec Stunt Island une nouvelle dimension dans le jeu: celle du cinéma.

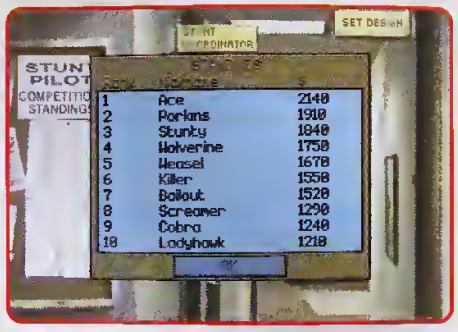
Attention ! Je ne dis pas que les jeux sur le cinéma sont nouveaux, mais un jeu qui permet de créer des films, a lui par contre un air de jamais vu. Que vous faut–il pour jouer à Stunt Island ? Une âme de cascadeur, le génie du scénario et un don de réalisateur. En gros, ce jeu peut être réparti en deux catégories, le côté cascade et le côté création de films.

Vous allez donc évoluer quelle que soit votre activité, sur une île réservée au tournage de films nécessitants de nombreuses cascades et effets spéciaux.

## LES CASCADES :

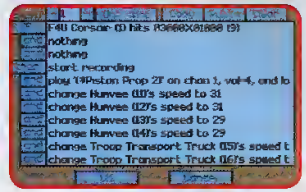
Un charmant producteur vous offre, contre de belles sommes d'argent, d'effectuer des cascades pour certains films. Si vous voulez rentrer en compétition avec les autres cascadeurs, il ne vous reste plus qu'à accepter ce job. Le producteur à un choix de 32 cascades à vous proposer. Bien sûr il ne vous donnera pas à faire dés le début les plus difficiles, Il faut avant cela vous faire un nom. Pour vos début vous avez le choix entre vous poser sur le Golden Gate Bridge avec un Cessna, traverser un hangar avec un triplan en plein vol, accrocher un évadé d'Alcatraz avec votre avion lancé à 170 km/h, attraper une mongolfière avec un avion ou atterrir sur une catapulte avec un deltaplane pour vous faire aussitôt propulser un peu plus loin. Rien de bien sérieux ! Si vous arrivez à passer ces étapes préliminaires, on vous proposera de vous écraser sur un boeing 747 en plein vol, d'atterrir sur un building, de traverser un tunnel pendant qu'un train arrive en face, de vous poser sur une mongolfière... Comme vous le devinez la profession nécessite un fort renouvellement de personnel. A vous de faire votre trou. Une dernière chose, vous devrez savoir piloter tous les types d'appareils, du chasseur de combat en passant par le boeing 747 jusqu'au triplan de la première guerre mondiale. Rasurrez–vous le pilotage varie très peu d'un avion à l'autre. En verité, il est fort simple de manier les appareils. Le seul problème est la vitesse de réaction des commandes qui elle varie énormement selon le type d'avion. En somme la partie simulation est tres aisée (trop pour les puristes) et vous permet de vous concentrer uniquement sur l'action à accomplir.



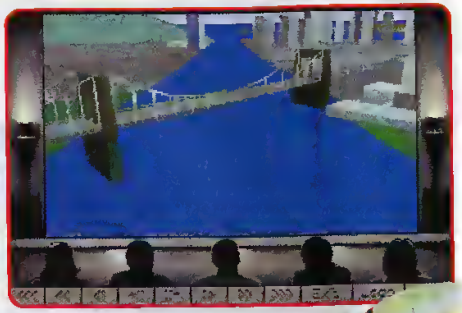



## LA CREATION D'UN FILM :

Jouer au costaud n'est pas tout dans la vie. Il y a des gens qui vous permettent d'exercer votre dangereuse profession. Comme vous êtes un petit veinard, vous allez vous aussi pouvoir essayer de faire un film. Pour cela vous avez toute l'île à votre disposition. Mais avant toute chose il vous faut un scénario. A vous d'inventer une histoire qui soit réalisable, de prévoir tous les composants dont vous pourriez avoir besoin, et de voir clairement dans votre tête comment vont se dérouler ces mêmes événements. Après cela vous devez choisir un lieu sur l'île qui convienne à vos besoins. Pour cela, un écran avec une carte apparait donnant toute la configuration des lieux. Quelle que soit votre histoire, vous trouverez chaussure à votre pied. Que vous ayez besoin d'un pont, d'une montagne, d'un lac, d'une piste de décollage... Pour bien observer le site, vous pouvez faire tourner votre point de vue dans toutes les directions. Dans la partie gauche de l'écran commence la réalisation. Vous pouvez définir des objets et cela en nombre infini, que vous allez intégrer dans votre film. Les huits premiers seront soit des caméras soit des objets qui posséderont une caméra. Les suivant ne serviront qu'à l'ambiance de votre film et ne pourront pas être relier à un matériel de prise de vue. De toute façon, huits angles de vues différents sont largement suffisants. Mais avant de positionner votre matériel cinématographique, mieux vaut poser le décor. Vous avez à votre disposition une liste d'objets absolument phénomenale. Vous pouvez disposer chaque objet selon votre convenance en jouant sur les rotations. Vous devez aussi déterminer son altitude de départ. Il faut penser que l'action est figée jusqu'à se que




vous ordonniez le départ. Donc vous pouvez très bien avoir un missile suspendu dans les airs attendant le clap du début. C'est pourquoi il vous faut aussi déterminer la vitesse de départ de l'objet. Vous devez aussi déterminer le genre de mouvement de l'objet. C'est à dire est–ce qu'il sera animé d'un mouvement de rotation, de roulé, de tanguage ? Autre étape, il faut déterminer son comportement. Vous avez six possibilités. Objet de face: dans ce cas l'objet ira dans la direction dans laquelle il est pointé au départ. Objet libre: détermine par défaut le comportement, cela vous permet aussi d'animer un objet. Objet chercheur: obligera l'objet à se rapprocher d'un autre objet à une vitesse que vous déterminerez. Objet de prise de vue: dans ce cas l'objet sera lié a une caméra. Objet suiveur: permet à un objet de suivre un autre objet. Très pratique pour les vols en formation car vous n'avez qu'a programmer les



déplacements de l'objet de tête et ensuite le faire suivre par les autres. Objet attaché là mieux vaut un exemple. Vous attachez une caméra à un bombardier pour pouvoir filmer le larguage des bombes. Toutes ces définitions demanderont une entrée de paramètres pour la distance, le comportement... Maintenant il faut déterminer si l'objet sera animé ou non. S'il doit bouger vous aurez à déterminer comment et vers où il se déplace. Une autre option vous permet de définir si l'objet doit être vu, s'il doit servir à une collision, à une explosion et s'il aura une ombre. Une categorie d'objets est bien particuliere: ce sont les objets de réalisation. Ils ne définissent que des rectangles, des carrés ou des cercles de plus ou moins grande dimension. Ils vont vous permettre de déterminer des zones afin de déclencher des actions bien particulières. Car dans ce jeu, une fois les objets placés et leurs comportements déterminés, il faut coordonner le tout. Pour cela vous vous servez d'un écran qui ressemble à un language de programmation. Il est de la forme Si/Alors. Comme un exemple vaut mieux que beaucoup de lignes, voilà: "Si l'avion passe dans le rectangle de dimenssion 30*30 situé a 300 mètres d'altitude et si le camion est bien en dessous, alors larguer la bombe et déclencher l'explosion du camion 5 secondes plus tard". Comme vous pouvez le voir, vous pouvez être très précis dans vos ordres. Pour cela vous avez toute une liste de commandes applicables qui demandent une certaine pratique pour réussir correctement. C'est lors de cette phase que vous determinerez les effets spéciaux. Ne vous effrayez pas un didacticiel est compris dans le jeu afin de vous expliquer comment créer un film et surtout comment utiliser le logiciel.

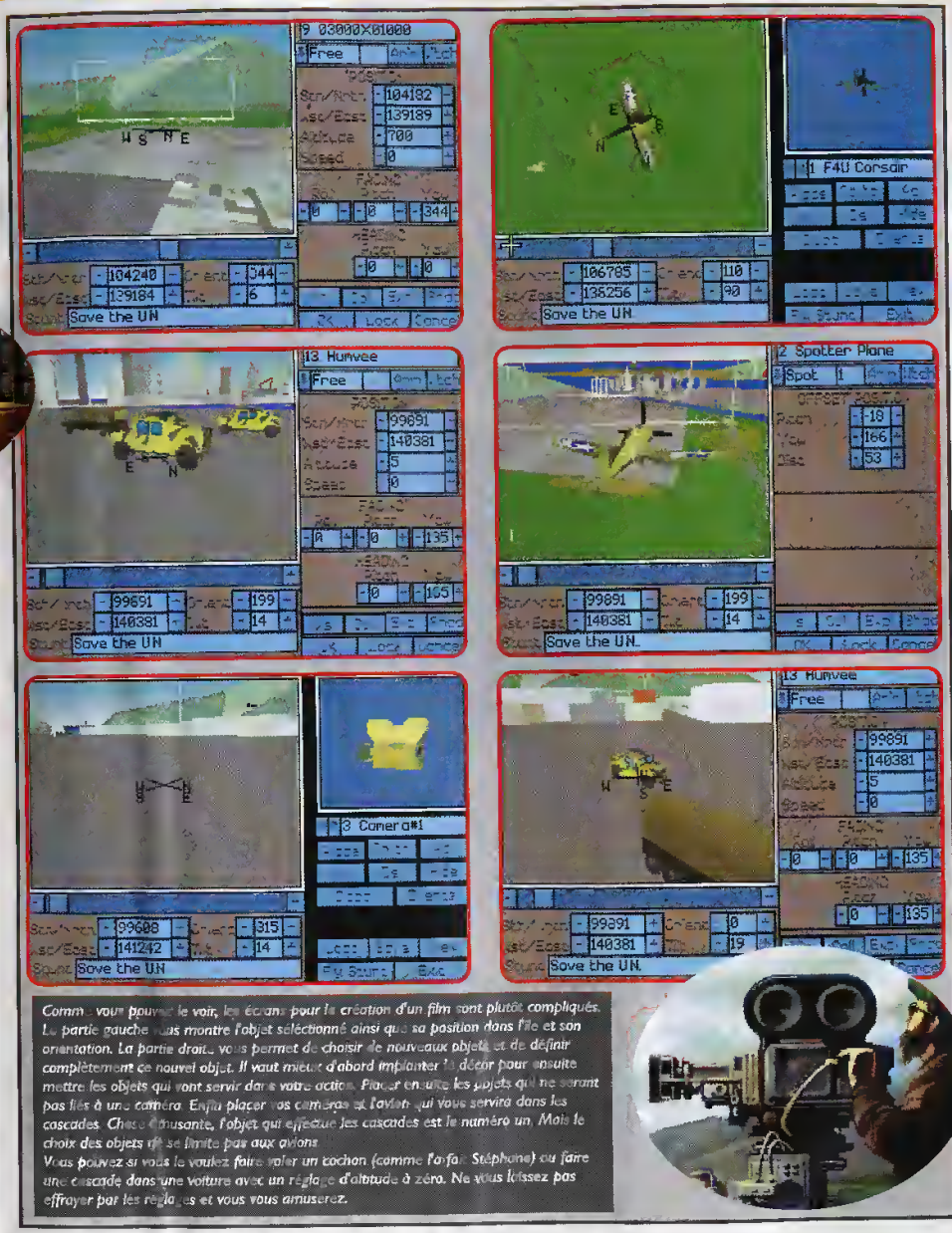
## DIRECTEUR DE LA PHOTOGRAPHIE :

Il vous faut maintenant diriger vos caméras. Je serais assez bref même si il y a beaucoup à dire. Lorsque vos caméras sont placées, vous voyez une mire qui vous donne exactement ce que cadrera au départ la caméra. Vous devez déterminer le comportement de la caméra pendant le tournage: travelling, zoom, suivi... C'est certainement le travail le plus dur. Une fois votre film achevé, vous aller en salle de montage. A vous de mixer et de monter votre film selon vos désirs. Vous avez les films de toutes vos caméras et vous devez n'en faire qu'un. Un travail très compliqué. Enfin, votre film est achevé. Vous pouvez le visionner mais surtout vous devez le donner en porjection au public qui vous donnera son avis. Vous vous rendrez compte qu'il est dur de devenir un bon réalisateur, mais la gloire est au bout de votre chemin et surtout l'argent (ça compte). Les graphismes du jeu sont en VGA 256 couleurs avec des animations 3D époustouflantes. Même si le maniement est un peu complexe au départ, il ne faut pas vous décourager. Une fois que vous aurez compris les principes, le jeu est génial. Trés vite la partie cascades devient minime même si c'est toujours la plus marrante. Il aurait fallut beaucoup plus de place pour rendre compte de la qualité de Stunt Island mais j'espère avoir rendu la superbe de ce jeu. Les photos se suffisent à elles–mêmes pour donner une bonne idée de la qualité exceptionnelle des graphismes. Pour ce qui est des sons enfin, là encore, c'est du tout bon ! Une dernière précision, il faut au minimum un 386 à 16 mhz pour y jouer. Entiérement traduit en français par les soins d'Infogrames, Stunt Island vous ravira apr sa qualité mais surtout par son originalité.

*D.L.*

92%

| | |
|---|---|
| GRAPHISME | 18/20 |
| SON | 15/20 |
| ANIMATION | 19/20 |
| DUREE DE VIE | 18/20 |



*Comme vous pouvez le voir, les écrans pour la création d'un film sont plutôt compliqués. La partie gauche vous montre l'objet sélectionné ainsi que sa position dans l'île et son orientation. La partie droite vous permet de choisir de nouveaux objets et de définir complètement ce nouvel objet. Il vaut mieux d'abord implanter le décor pour ensuite mettre les objets qui vont servir dans votre action. Placer ensuite les objets qui ne seront pas liés à une caméra. Enfin placer vos caméras et l'avion qui vous servira dans les cascades. Chose amusante, l'objet qui effectue les cascades est le numéro un. Mais le choix des objets n'est pas limité aux avions.*
*Vous pouvez si vous le voulez faire voler un cochon (comme l'a fait Stéphane) ou faire une cascade dans une voiture avec un réglage d'altitude à zéro. Ne vous laissez pas effrayer par les réglages et vous vous amuserez.*

US Gold – Jeu d'arcade – Disponible sur Amiga et PC prévu sur ST.

# STREET FIGHTER II

***Michel est avec Olivier une véritable machine à tuer. Ses bras sont comme des cauperets. Ses poings sont de véritables massues. Ses pieds frappent comme l'éclair. Nous les surnommons: les démolisseurs de Gen4 ! Ce mois–ci, ils ont su se maîtriser un peu plus, se défoulant joyeusement, comme toute la rédaction, avec l'adaptation Amiga du célèbre jeux de combat Street Fighter 2.***

Quel honneur ! Quel grand honneur qu'on me donne en me laissant tester le plus célèbre des jeux d'arcade j'ai nommé : Street Fighter 2. Compte tenu du tapage médiatique mais aussi de l'engouement fanatique de la part des joueurs du monde entier, on ne peut pas dire que les versions micros ne soient pas attendus. Et c'est bien ceci qui me donna une certaine appréhension lorsque je mis les disquettes dans l'Amiga et ce à cause de la triste réputation d'US Gold en matière de conversion de jeux d'arcade. Je suis sûr que personne n'a oublié les nullités telles que Street Fighter 1 ou encore Out Run.
Alors, alors ? me direz–vous. Comment est Street Fighter 2 sur Amiga ? Je vois déjà dans vos visages inquiets des signes qui ne trompent pas. Bon allez ! Fini de vous faire languir. Street Fighter 2 sera un hit parce que j'en ai décidé ainsi. A la rédaction, on s'attendait au pire et en fin de compte c'est presque le meilleur qui est arrivé pour notre plus grande joie.
Je tiens à signaler que la guerre Console/Micro qui s'est engagée à la rédaction contre les testeurs de Banzaï et Supersonic risque de se reproduire dans tout l'hexagone voire dans le monde entier. Ceux qui possèdent la version Nintendo vont penser que la version micro est nulle.
Je suis d'un tout autre avis et comme nous le disions dans la preview le mois dernier, on ne compare pas ce qui n'est pas comparable. J'ai dit.
Pour ceux qui n'ont encore jamais entendu parler de ce jeu, je vous rappelle que Street Fighter 2 est un jeu de combat des plus violents où tout est permis. Il existe douze personnages possédant chacun des coups qui lui sont propres. On retrouve ainsi avec plaisir les Ryu, Ken, Chun Li, E Honda, Guile, Blanka, Sagat, M Bison, Dhalsim, Zangief, Vega et enfin Balrog (qui ressemble comme deux gouttes d'eau à Mike Tyson le boxeur reconverti dans le textile zébré). Bref le compte y est. Le but du jeu est simple. Au départ vous aurez à choisir votre combattant parmi les huit sélectionnables. A travers de nombreux décors différents, vous devrez exploser les sept autres adversaires avant d'avoir le privilège d'affronter la crème des combattants. Ne vous inquiétez donc pas si vous ne voyez pas Sagat, M Bison,



## LES COMBATTANTS

VEGA

GUILE

DHALSIM

HONDA

CHUN LI

KEN

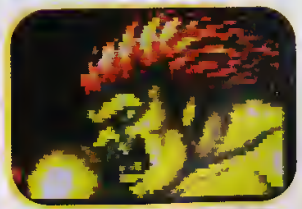
RYU

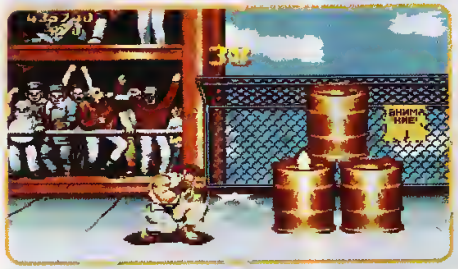
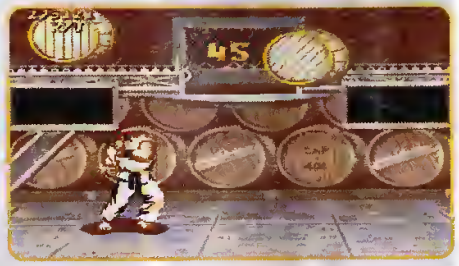
BALROG

M. BISON

SAGAT

ZANGIEF


BLANKA

*Comme vous pouvez le voir sur les quatre premiers écrans, les décors sont variés et d'une qualité assez aléatoire mais au demeurant sympas. Certains tableaux de bonus vous permettent de glaner un max de points (les deux photos au-dessus).*

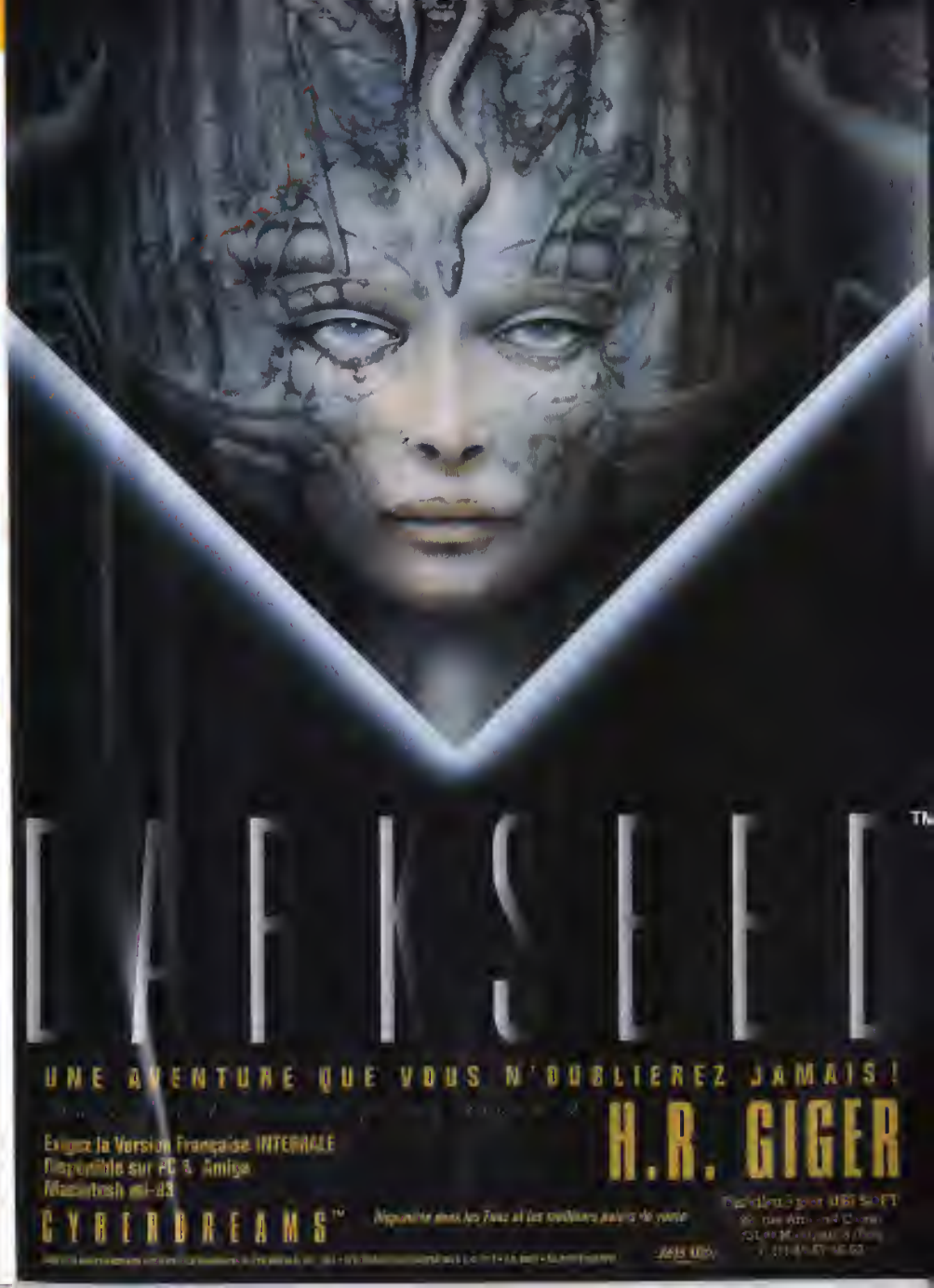
Balrog et Vega dès le départ. Côté coups, les boules de feu de Ryu et Ken, l'hélicoptère de Chun Li, le roulé boulé de Blanka et plein d'autres sont tous disponibles mais de l'entraînement sera nécessaire avant de les maîtriser totalement. Avec huit niveaux de difficulté, Street Fighter 2 offre un challenge incommensurable.
Maintenant, que vaut Street Fighter 2 ? Les graphismes quoique moins colorés que la version arcade sont plutôt sympas et très BD. Les personnages semblent bénéficier d'une palette plus conséquente ce qui restreint un peu la qualité graphique des décors que je trouve un peu ternes. Heureusement, dans le feu de l'action tout est absolument homogène et rien ne vient, en aucun cas, gêner le combat. La plus grande de mes craintes concernait l'animation des énormes sprites. Cette crainte a complètement disparu. Je peux vous assurer qu'elle assure un max puisqu'elle est quasiment identique à ses prédécesseurs. La vitesse d'animation, quant à elle, est supérieure aux versions Super Nintendo ce qui donne au jeu une pêche d'enfer. Votre dextérité sera mise à rude épreuve. On retrouve là ce qui a fait le succès de Street Fighter 2 dans les salles et sur les Nintendo. Le contexte sonore est de bonne qualité quoique qu'en dessous de ce que l'Amiga pourrait faire. C'est bien dommage. Les petites digits sont assez mal rendues ce qui me fait dire que les programmeurs ont bossé comme des porcs ou à la va vite. Heureusement que cela ne vient pas entacher la qualité générale du jeu. Sans être exceptionnelle et compte tenu du pari à tenir, US Gold s'en sort haut la main et nous offre un Street Fighter 2 d'excellente facture. Mais attention, Body Blows de Team 17 arrive à grandes enjambées.

*M.H*

**83%**

| | |
|---|---|
| GRAPHISME | 14/20 |
| SON | 12/20 |
| ANIMATION | 15/20 |
| DUREE DE VIE | 14/20 |





# DUNE·II

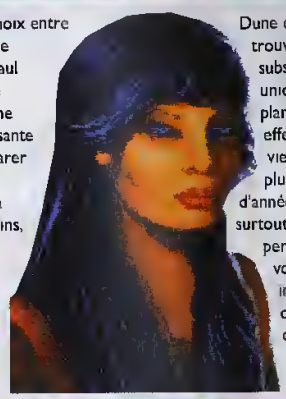
Gen d'Or

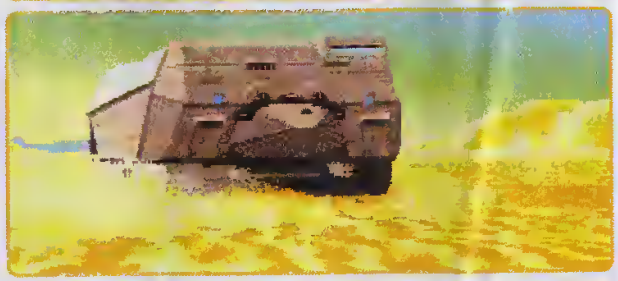
## La Formation d'une Dynastie

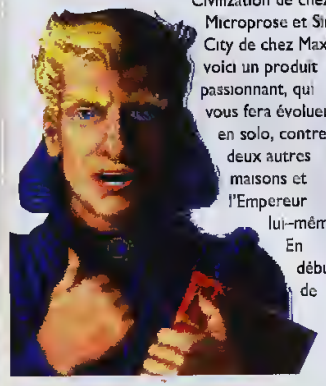
Westwood Studios – Jeu de stratégie en français – Disponible sur PC, prévu sur Amiga.

***Entre deux repas bien arrosés, Didier s'est glissé subrepticement dans so chombre durant toutes les fêtes, pour se ruer sur so bécone, encore toute choude. Les sobles d'Arokis ne lui ont pos encore dévoilé tous leurs secrets, mois oprès des dizoines heures de jeu possées sur Dune 2 de chez Westwoods, il s'est estimé suffisomment compétent pour vous faire un test complet !***

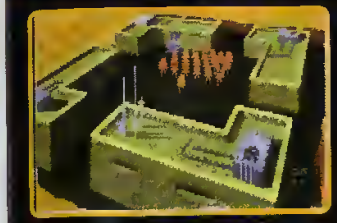
Aprés le Dune de chez Cryo, Virgin continue sur sa lancée, en proposant Dune 2, développé par Westwoods Studios (Eye Of The Beholder I et 2, The Legend Of Kyrandia). Dans un genre complètement différent, cette compagnie américaine nous propose un jeu de stratégie tout simplement génial. Entre Civilization de chez Microprose et Sim City de chez Maxis, voici un produit passionnant, qui vous fera évoluer en solo, contre deux autres maisons et l'Empereur lui-même. En début de partie, vous avez donc le choix entre les Atreides, membres d'une famille noble et honnête (Paul Atreides est le plus célèbre d'entre eux); Les Ordos, une guilde marchande très puissante et prête à tout pour s'emparer de l'Epice; Les Harkonnens enfin, composés de toute la racaille humaine et d'assassins, de saboteurs et de professionnels en actions déloyales de tous genres. Le but de chacune des maisons est de supplanter les deux autres, pour s'approprier la planète Dune et l'Epice qui s'y trouve. Cette substance, présente uniquement sur cette planète, permet en effet de prolonger la vie d'un homme de plusieurs centaines d'années. Elle donne surtout à certaines personnes, le don de voir l'avenir. Son importance commerciale est-elle aussi sans égale puisqu'elle permet aux

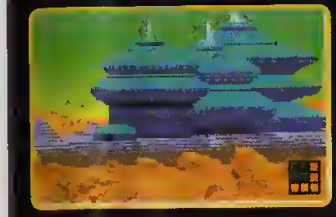


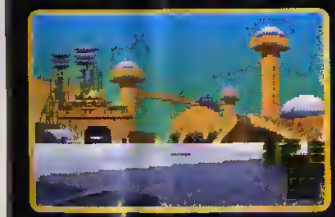


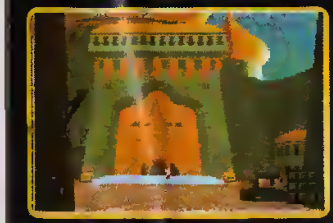










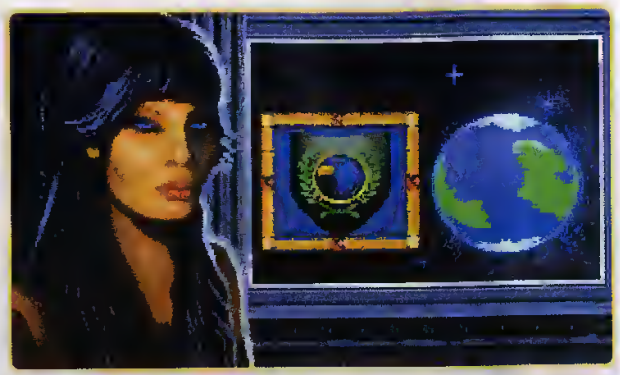


*Voici un exemple typique de base Atreide. Les unités déployées autour permettent de protéger les bâtiments contre les attaques détournées. Des Transporteurs peuvent en effet prendre des unités et les déployer n'importe où derrière vos défenses ! Au nord de la base, des cratères témoignent de la violence des assauts ennemis. Vous pouvez d'ailleurs voir un canon de siège qui vous agresse au nord-ouest. La bonne tactique consiste à construire des tourelles de défense (canons et lance-missiles) dans la zone perpétuellement menacée par les unités adverses. Il faut donc dans un premier temps envoyer des unités de reconnaissance dans toutes les directions pour localiser la ou les bases ennemies. A gauche, voici quelques-uns des bâtiments que vous pourrez acheter.*

pilotes de vaisseaux spatiaux de traverser l'hyper–espace et donc de voyager nettement plus vite !
Guidé par votre mentor, vous allez devoir accomplir un certain nombre de missions: récolter un certain tonnage d'Epice, détruire une base adverse, voire plusieurs ..
D'ordre croissantes, ces missions donnent au joueur la possibilité de maîtriser petit à petit, l'ensemble des tactiques (militaire ou économique), les spécificités des bâtiments et des troupes. Avec seulement 8 phases, cette campagne semblera un peu courte aux joueurs expérimentés.
Heureusement, les scénarios varient suivant la maison choisie et le joueur peut en outre influencer sur le déroulement de ces derniers en sélectionnant à certains moments les territoires à envahir. La durée de vie du produit s'en trouve donc légèrement

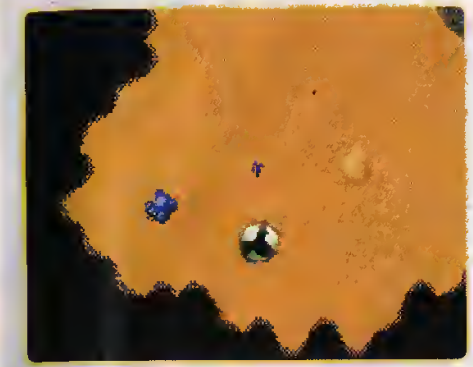
*Au début de chaque mission, vous commencez avec pratiquement rien du tout. A vous de vous développer intelligemment.*

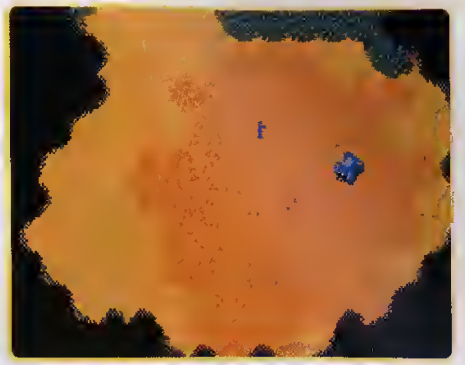
améliorée! L'interface de jeu est aussi bonne, voire même meilleure que celle des jeux du même genre (Sim City, Utopia...) Divers icônes et boutons permettent d'accéder à tous les écrans et menus. En cliquant sur la carte directement sur les unités et structures, vous obtiendrez non seulement des renseignements les concernant, mais vous pourrez en outre leur donner des ordres. Pour les troupes, il peut s'agir simplement de se déplacer, mais aussi de se mettre à l'affût ou d'attaquer violemment une unité. Pour un bâtiment, le résultat variera suivant sa fonction. La bonne



*Ces écrans superbes ne sont que trois exemples parmi des dizaines et des dizaines qui animent un peu le scénario. Ci-dessus, l'Empereur qui représentera finalement votre ultime ennemi. le vaincre ne sera pas des plus faciles.*

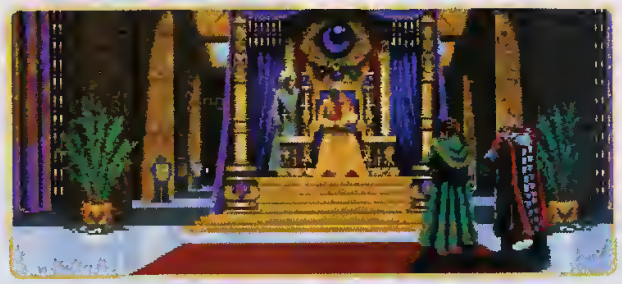
tactique consistera donc a s'assurer la maîtrise militaire du territoire tout en développant sa ou ses bases pour ramasser un maximum d'Epice, permettant d'acheter matières premières, matériels et réparations sur vos structures endommagées. Au fur et à mesure que vous construirez de nouveaux bâtiments, vous aurez accès à de plus en plus de nouvelles options: armes nouvelles, vaisseaux de transports, spatio–port, nouveaux bâtiments... qui à leurs tours vous permettront d'avoir de nouvelles possibilites. Les combats évolueront sans cesse, avec l'apparition de chars,





*Ci-dessus à gauche, un ver des sables vient de gobber une de vos unités. Ils sont attirés par le bruit mais ne se déplacent que sous les sables. Essayez donc de laisser vos unités sur les surfaces rocheuses. Le petit monticule recèle la plupart du temps des mines d'Epice. Tirer dessus, mais pas de trop près, et voilà une nouvelle source de revenus pour vos moissonneuses.*

puis de véhicules lance–missiles, de super–chars, d'ornithoptères, de saboteurs, de char–soniques... Le maître mot sur Dune est l'adaptabilité. Comme vous pouvez le voir, les graphismes sont agréables, avec de nombreuses animations qui rendent le jeu très vivant. Vous verrez ainsi vos transporteurs ramasser une unité esquintée pour la ramener dans un centre de réparation. Il y aura aussi les navettes, qui vous amèneront, sur commande ou aléatoirement, des renforts. L'élément audio n'a pas été oublié, avec des bruitages et des musiques très sympathiques et surtout des voix digitalisées (cartes Soundblaster) annonçant tous les événements importants. Le jeu est entièrement traduit en français, les voix aussi, ajoutant une touche finale vraiment appréciable à ce très bon



produit. Je regrette seulement la longueur du jeu, trop limitée à mon goût et le manque d'originalité des missions. Il s'agit toujours de détruire l'ennemi, un point c'est tout !
L'apparition de quelques missions supplémentaires (disquettes de scénarios, nouvelles unités...) serait une idée géniale...

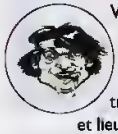
*D.L.*

*Cette carte montre l'évolution des territoires, suivant les victoires des maisons. Si tout se passe bien, toute la carte sera de votre couleur à la fin du jeu.*

| | |
|---|---|
| 91% | |
| GRAPHISME | 16/20 |
| SON | 17/20 |
| ANIMATION | 12/20 |
| DUREE DE VIE | 14/20 |

# WAXWORKS

*Accolade — Jeu d'aventure en français — Disponible sur Amiga et PC.*



Voici la version Amiga du jeu le plus gore que je connaisse et qu'il m'ait été donné de tester. A travers plusieurs époques et lieux comme par exemple l'Egypte (que notre grand breton de Yann connu sur le bout des doigts et du nez!), vous recherchez votre frére et essayez de délivrer votre belle et grande famille (rien ne vaut une famille bien unie) de la malédiction d'une satanée sorcière qui vient emm.... Pardon ! Ennuyer son monde lorsqu'elle-même s'embête. Waxworks est un de ces nombreux clones de Dungeon Master puisqu'il en reprend le système de jeu. Tout à la souris rien qu'à la souris. La violence des graphismes et l'ambiance sonore des plus pesantes risquent de traumatiser les âmes sensibles (Croyez-moi, jouer dans le noir à ce jeu peut se révéler extrêmement dangereux pour les cardiaques!); Waxworks est un bon jeu d'aventure qui tient son originalité du genre abordé puisque de mémoire de testeur, Accolade/Horrorsoft sont

*Votre première mission pourrait se passer dans une pyramide oubliée. Comme vous pouvez le voir, la violence est omniprésente. Sur cette table et dans les jarres avoisinantes, vous trouverez de nombreux objets utiles.*

les seuls à proposer des jeux aussi gore et c'est peu dire. Le jour où ils animeront un peu plus leurs écrans, ça va faire mal dans les chaumières. A réserver aux personnes ayant le coeur bien accroché et bien sûr aux fanas des Zombies Strikes Back et compagnie.

*M.H.*

**75%**

| | |
|---|---|
| GRAPHISME | 15/20 |
| SON | 14/20 |
| ANIMATION | 10/20 |
| DUREE DE VIE | 13/20 |


La meilleure sélection de logiciels du

# Domaine Public

Une mine d'or pour votre micro Atari ST, Amiga, Compatibles PC et Macintosh

Ces logiciels sont également disponibles sur : 3615 IFA et 3615 GRATICIEL

**EXTRAIT DU CATALOGUE ATARI COMPTANT PLUS DE 600 DISQUETTES**

DISQUETTE ST 021
LOGITHEQUE : le meilleur utilitaire connu pour gérer votre liste de disquettes.

DISQUETTE ST 024
MASTER BREAK et BALLZONE : une compilation de deux très bons casse briques.

DISQUETTE ST 119
COMPTABILITE DOMESTIQUE : une excellente comptabilité qui conviendra aussi bien à votre budget personnel qu'à un petit commerce.

DISQUETTE ST 143
PENGUY : un très bon jeu d'arcade... Si vous y goutez, vous êtes cuit.

DISQUETTE ST 285
SOKO ST : un excellent jeu de réflexion. De quoi passer de longues soirées. Sur STF uniquement.

DISQUETTE ST 318
OPUS : un très bon tableur en version Française.

DISQUETTE ST 322
LA VIE DU LAC : éducatif sur la vie des lacs et des rivières, réalisé à l'initiative de EDF, entièrement en Français et très intéressant.

DISQUETTE ST339
INTRO CONCEPT : un excellent logiciel qui vous permettra de réaliser en quelques minutes vos propres intros et démos (images + sprites + musique + scrolling). Et en plus c'est un logiciel Français.

DISQUETTE ST 422
ASTROLOGIE CHINOISE : un très bon logiciel pour faire votre thème astral selon les lois de l'astrologie chinoise. Ce logiciel est entièrement en Français et simple d'utilisation, ce qui le rend accessible à tous.

DISQUETTE ST 423
CONJUGUE : utilitaire qui vous aidera à conjuguer le plupart des verbes de la langue Française. Un très bon logiciel éducatif.

DISQUETTE ST 425
SYNTHETICS ARTS v2.02 : un superbe logiciel de dessin, qui devait être commercialisé... Compatible Néochrome et en Français

DISQUETTE ST 442
MAD BALL : casse briques offrant de multiples options, fourni avec son éditeur de tableaux. En Français.

**EXTRAIT DU CATALOGUE AMIGA COMPTANT PLUS DE 1500 DISQUETTES**

DISQUETTE AM 439
LA BONNE PAYE : adaptation du jeu de société du même nom. Vous devez gérer votre budget mieux que vos adversaires. A la fin du temps imparti, celui qui possède le plus d'argent a gagné la partie. Logiciel entièrement en Français.

DISQUETTE AM 443
WORD COMPIL : cette disquette ne contient pas moins de trois éditeurs de texte, et pas des moindre puisqu'il s'agit de Text Plus V2.2E, TextED V2.9, et Dme V1.35. Un bon ensemble de programmes pour ceux qui écrivent beaucoup.

DISQUETTE AM 445
AMIGA SOURCE EDITEUR v1.0 : un excellent éditeur de texte qui vous permettra de rédiger documents ou sources avec un maximum de 6000 lignes. Ce logiciel est entièrement en Français et offre les options principales des bons traitement de texte.

DISQUETTE AM 455
DR MARIO : un nouveau clône de Tétris absolument génial.

DISQUETTE AM 458
SPERRGEBIET v2.512 : un excellent jeu de plateau avec son éditeur de tableaux. Graphismes très soignés.

DISQUETTE AM 464
DONKEY KONG : une très bonne adaptation de ce classique jeu de café qu'en ne présente plus.

DISQUETTE AM 471
MOVEM : un bon jeu de réflexion inspiré du célèbre Sokoban sur PC. Vous devez pousser des objets sur les emplacements qui leur sont réservés.

DISQUETTE AM 472
COLORIS : un clône de Columns. Vous devez empiler des cubes et constituer des lignes de couleur. Un excellent jeu de réflexion.

DISQUETTE AM 475
BLOCK BUSTER II : voilà un superbe casse briques, mais très rapide.

DISQUETTE AM 476
INTACT : superbe shoot them up en scrolling vertical, aux graphismes très agréables. Un must.

DISQUETTE AM 479
MICROBES : un excellent jeu d'arcade... de quoi passer les longues soirées d'hiver...

**EXTRAIT DU CATALOGUE PC COMPTANT PLUS DE 600 DISQUETTES**

DISQUETTE PC 503
GALACTIX : ce très beau jeu de tir vous en met plein la vue et plein les oreilles (si vous possédez une carte Adlib). Nécessite un disk dur et une carte VGA.

DISQUETTE PC 427
ANOLAIS v3 : un des meilleurs logiciels éducatifs en Shareware d'un concept très original, un prof très ironique vous guidera au cours de vos tests. Avec un tel prof, vous allez faire de fabuleux progrès en Anglais... de toute façon vous n'aurez pas le choix.. Superbe. Version libre essai. Entièrement en Français.

DISQUETTE PC 505
ESPAGNOL v3.20 : la même chose que la disquette ci-dessus mais pour apprendre l'espagnol.

DISQUETTE PC 506
REP92 : un excellent répertoire simple à utiliser. Entièrement en Français.

DISQUETTE PC 507
LOGICIEL : un excellent logiciel pour faire l'inventaire de tous vos logiciels. Entièrement en Français.

DISQUETTE PC 508
AGENDA : gestion de vos rendez-vous et carnet d'adresses. Une très bonne réalisation. Entièrement en Français.

DISQUETTE PC 509
EQUALITY : un excellent jeu de réflexion dans lequel vous devrez reproduire des figures et éviter le déséquilibre d'une balance. Les graphismes sont agréables et en VGA. Entièrement en Français.

DISQUETTE PC 509
GESBOOK : logiciel de gestion de bibliothèque capable de gérer les livres qui sont sortis en prêts. Entièrement en Français.

DISQUETTE PC 510
VIDEO : l'indispensable pour bien gérer votre logithèque on mieux, votre commerce de location de cassettes vidéo. Entièrement en Français.

DISQUETTE PC 511
CAVE : voilà le logiciel idéal pour gérer convenablement votre cave. En Français.

DISQUETTE PC 512
MEDIA : une base de données qui vous permettra de gérer tous vos documents quels qu'ils soient. Entièrement en Français.

**EXTRAIT DU CATALOGUE MACINTOSH**

DISQUETTE MAC 001
GOBBLER v1.0 : vous dirigez une chenille qui dont avaler des tonnes de champignons sans se mordre la queue.
MACJACK v2.1 : un excellent jeu de cartes dans lequel vous jouez contre l'ordinateur.

DISQUETTE MAC 003
ANIMALS CLIP 1 : une compilation de 45 planches de clipart à insérer dans vos documents P.A.O. Toutes ces planches sont des représentations d'animaux au format Mac Paint.

DISQUETTE MAC 004
GOLF MACWAY : voilà un excellent jeu de golf. Il ne vous reste plus qu'à viser juste.
KLONDIKE v2.0 : un très bon jeu de cartes en solitaire sous forme de réussite.
SOCIAL CLIMBER v1.00 : un bon jeu d'arcade dans lequel vous devez gravir les étages d'une tour en évitant de vous faire écraser par les ascenseurs qui sont de plus en plus rapides.

DISQUETTE MAC 005
3D CHECKERS v3.1 : un bon jeu de dames en 3D.
HOT AIR BALLOON : jeu dans lequel vous dirigez une montgolfière et devez éviter de percuter les obstacles.
COLUMNS 2 : un clône de Tétris.
GUNSHY : un excellent jeu de réflexion en couleur dans le style du célèbre jeu de Mahjong. Vous devez retrouver des objets par paires et ainsi éliminer la totalité du plateau de jeu.

**Avis aux programmeurs.**

Vous avez développé un logiciel de jeu, un utilitaire, ou encore un éducatif et cherchez un bon moyen de distribution. IFA vous propose de distribuer vos créations de différentes manières. Soit en Shareware, soit en Freeware, ou bien en édition dans un package professionnel sous le label IFA.

Rubans imprimante
Star NL10 ..... 25 Frs pièce
2 achetés = 1 gratuit

| | |
|---|---|
| Lecteur interne Atari | 340 Frs |
| Lecteur externe Atari | 570 Frs |
| Extension 512Ko Atari STF | 310 Frs |
| Lecteur interne Amiga | 560 Frs |
| Lecteur externe Amiga | 580 Frs |
| Extension 512Ko Amiga | 280 Frs |
| Souris Atari/Amiga/PC | 210 Frs |
| Filtre écran 14" | 160 Frs |
| Support écran pivotant | 220 Frs |
| Boîte rangement 50 x 3,5" | 70 Frs |

**Bon de Commande à retourner à IFA, 549 Route Nationale 59680 Cerfontaine (Tel :27-65-58-11 Fax :27-65-86-11)**

Je commande les disquettes suivantes :

.....

.....

Disquettes Atari ST : 33 Frs pièce Comp. PC : 33 Frs pièce
Macintosh : 40 Frs pièce Amiga : 25 Frs pièce
5 disquettes commandées = le 6ème gratuite
Frais de port disquettes Domaine Public : 25 Frs par commande
Frais de port matériel : 40 Frs par commande
Règlement :
O Chèque O Mandat O Contre remboursement (ajouter 40 Frs)

GEN4 FEV93

Je désire recevoir :
Le catalogue des meilleurs logiciels Domaine Public et Sharewares (contre 10Frs en timbres)
pour : O Atari O PC et Comp. O Amiga O Macintosh

Le logiciel de téléchargement (contre 10Frs en timbres) :
MOON 3615 GRATICIEL : O Atari O PC et Comp. O Macintosh O Amiga
QUICKER 3615 IFA : O Atari O PC et Comp. O Macintosh

O Le câble de téléchargement à 75 Frs
O Le catalogue Matériel et Consommables (contre 10 Frs en timbres)

Nom ..... Prénom .....
Rue .....
Code Postal ..... Ville .....

# HISTORYLINE

Blue Byte — Wargame — Disponible sur PC. (c) 1992 Blue Byte

Gen d'Or

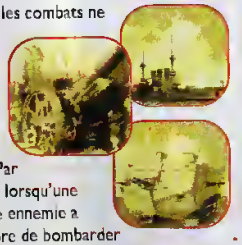
***A la rédaction, seul Olivier était à même de vous parler de la guerre 14-18. Les tranchées, les ratians, le café du matin, la fringale du sair et les rats qui bouffent les cauvertures, autant d'éléments qui ont partagé la vie de natre pailu !***

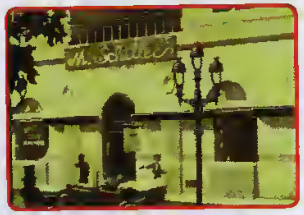
Aprés avoir ravi le monde de plus en plus vaste des amateurs de wargame il y a quelques temps avec Batle Isle, Blue Byte revient avec un jeu du même genre, mais beaucoup plus achevé. Ce jeu ne vous propose pas un affrontement entre des unités futuristes sur un monde indéterminé, mais une série de combat ayant pour cadre l'Europe au cours de la Première Guerre Mondiale, opposant allemands et français. Les innovations qu'apporte History Line par rapport à son prédecesseur sont de plusieurs types. Mais avant d'aborder les nouveautés, parlons du jeu en lui même pour ceux qui ne connaitraient pas le vénérable ancêtre Battle Isle. Le jeu propose à un ou deux joueurs de combattre à l'aide d'unités aussi nombreuses que variées afin de capturer le Q.G. ennemi ou bien de détruire complètement toutes les unités hostiles. L'écran de jeu se décompose en deux parties représentant chacune la carte tactique de chaque camp (cela permet de jouer simultanément à deux joueurs, ce qui est plutôt rare). Le jeu se déroule en deux phases, mouvements et tirs. Lorsque l'un effectue une phase, l'adversaire effectue l'autre. C'est simple et trés rapide. Le maniement des unités est lui aussi très simple et se fait complètement à la souris. Il vous suffit de

*Voici quelques-uns des différents combats qui font rage sur la carte de la page de droite ! 1) L'artillerie lourde ferroviaire allemande déclenche son feu meurtrier sur une unité mécanisée française se trouvant en 3. Malgré la distance, elle ne perd rien de sa puissance de feu phénoménale et de sa précision. 2) Une unité d'infanterie vient d'engager une unité de chars légers Renault. Le courage n'est malheureusement pas toujours récompense à sa juste valeur. 3) Deux chars lourds français nettoient la route. Le pauvre petit véhicule blindé va avoir bien du mal à contenir cet assaut. 4) L'atout majeur des allemands dans le cadre de cette bataille, c'est l'aviation. Les deux formations de bombardiers lourds risquent de faire des ravages à l'intérieur des lignes françaises qui ne peuvent pratiquement pas répandre. Seules les infanteries d'élite et les batteries anti-aériennes ont une chance d'abattre l'ennemi volant, mais elles sont bien loins. 5) et 6) Les pièces d'artillerie légeres et de campagne ouvrent le feu. Elles constituent un moyen éfficace de freiner l'avancée des troupes françaises, le temps que l'aviation affaiblissent le corps de bataille français.*

LA GRANDE GUERRE

vous placer sur l'unité et d'enfoncer le bouton en le faisant glisser dans une des quatres directions. Vous disposez ainsi de différentes possibilités selon la phase au cours de laquelle vous vous trouvez (déplacement, tir, carte stratégique, informations générales de l'unités et fin de tour). Sur pratiquement chaque carte se trouvent divers types de bâtiments que sont les usines et les dépôts qui permettent de reparer des unités endommagées et même d'en construire en ce qui concerne les usines. Lorsque vous aurez mis une déculottée saignante à votre adversaire, vous pourrez embrayer sur une nouvelle carte encore plus grande, possédant de nouvelles unités encore plus coriaces. Chaque carte possède un code qui vous permettra de la reprendre quand vous voudrez et vous pouvez en plus sauver le jeu en cours de partie. Maintenant parlons des innovations d'History Line. D'abord, les combats ne sont plus vue de dessus, mais vue du sol, en 3D animée. Par exemple, lorsqu'une escadrille ennemie a pour ordre de bombarder une unité de cavalerie, vous voyez vos cavaliers au premier plan poser pied à terre et se coucher pour se mettre à couvert et du fond, les appareils ennemis foncent vers le devant de l'écran et larguent leurs bombes. Pas de panique. Si vous trouvez que ces animations ralentissent trop le jeu, vous pourrez toujours les enlever. Parlons maintenant des unités. Leur nombre est impressionnant, allant de l'unité d'infanterie pure et dure au "Battleship" aux canons dévastateurs en passant par le fameux avion allié "Sopwith Camel", le Fokker Dr.I (l'avion de Manfred von Richtofen, le redouté baron rouge), trois types différents d'artillerie, les unités blindées, les wagons blindés et les canons ferroviaires. En effet, History Line intègre maintenant le rail et je peux vous dire que contrôler une ligne de chemin de fer ajoute un plus non négligeable au jeu. Quelques modifications supplémentaires sont à noter. Désormais, chaque depôt et chaque usine capturée rapporte un potentiel de points qui s'accumule au fur et à mesure des tours (dans Battle Isle, il fallait récupérer des cristaux). D'autre part, entre chaque bataille, une description très précise des faits marquants qui ont été à l'origine de la Premiere Guerre Mondiale et de son évolution vous sont communiqués. C'est sympa et très instructif, on se croirait en pleine partie de Diplomatie (le jeu de plateau bien connu). En fait, History Line est un Battle Isle franchement améliore, avec des animations somptueuses pour les combats, des unités plus nombreuses, des musiques toujours aussi sympathiques et des cartes encore plus grandes qu'auparavant. En apportant quelques petites innovations telles que les voies de chemin de fer et le système de points reçus en fonction des dépôts possédés, History Line s'impose comme un digne successeur de Battle Isle. History Line est un jeu que l'on a le plus grand mal à quitter tellement il est passionnant. Normal. Il est sans conteste le meilleur wargame du moment.





*O.C.*

90%

| | |
|---|---|
| GRAPHISME | 16/20 |
| SON | 16/20 |
| ANIMATION | 14/20 |
| DUREE DE VIE | 15/20 |




# POWER COMPUTING

15, Boulevard Voltaire 75011 Paris - Tél: 43 67 01 69
Fax: 43 38 00 28
Magasin ouvert du Mardi au Samedi de 10 h à 13 h et de 14 h à 19 h

Frais de port en sus, veuillez nous consulter

## LECTEURS ATARI ET AMIGA

| | | | |
|---|---|---|---|
| PC720 Alimentation 220v | 539 | PC880N Lecteur externe | 499 |
| PC720P Alimentation port joystick | 499 | PC880B | 710 |
| PC722i Lecteur interne 720ko | 429 | (Hardcopieur+antivirus incorporée) | |
| Blitz Turbo | 200 | PC880B/CYCLONE | 790 |
| Hardcopieur (Copie d'une disquette Atari ou autre en moins de 40 secondes) | | PC880B/XCOPY | 999 |
| PC720B (Hardcopieur+Blitz+Freeboot+antivirus incorporée) | 730 | PC881 Lecteur interne A500 | 540 |
| | | PC882 Lecteur interne A2000 | 590 |

## PROMOTIONS:

| | |
|---|---|
| Ultimate Ripper | 299 |
| Ripper + ring | 399 |
| Ram 44256/51100 | 55 |
| Disk 3 1/2 4/10 et 3,5/100 | |

## ACCESSOIRES

| | |
|---|---|
| Souris optique | 310 |
| Souris power mecanique | 130 |
| Multikikstart Electronique A500,500+,600,2000 | 350 |
| RDM 1,3 et 2,04 | NC |

Pieces detacheea pour Amiga diaponibles

## EXTENSIONS STF:

Toutes nos extensions sont sans soudures:

| | |
|---|---|
| Mega ST1,2 et STF: | |
| 2 Mo | 990 |
| 4 Mo | 1690 |
| 520 STF en 1 Mega: | |
| 0,5 Mo | 450 |
| STE: | |
| Sim 1 Mo | 295 |
| Sim 256 Ko | 120 |

EXT en barette sim nous consulter

## EXTENSIONS

| | |
|---|---|
| 512 Ko Sans Horloge | 249 (Promo) |
| 512 Ko Avec Horloge | 299 (Promo) |
| 1,5 Mo Avec horloge | 890 (Promo) * |
| 1Mo Pour A500+ | 400 (Promo) |

Rajouter 1Mo de plus dans votre A500 tout en gardant votre extension 512 Ko pour 499 *

Extension sur bus externe avec sortie :

| | |
|---|---|
| 2Mo | 1200 * |
| 4Mo | 1890 * |
| 6Mo | 2990 * |

Extension sur bus externe sans sortie:

| | |
|---|---|
| 2Mo | 990 * |

| | |
|---|---|
| Extension A600 Ss Horloge | 490 |
| Extension A600 av Horloge | 400 |

Necessite Kikstart 1,3 *

Disque Dur ATARI 40 mo serie 900B complet au prix de 2990 Fttc

Scanner Couleur Amiga 2990 ttc

Scanner Amiga/ Atari: 1290 frs
400 dpi 64 teintes (Promo)
HD500+ GVP pour A500 52 Mo
avec 2 Mo 4500
VIDI ST/AMIGA avec Filtre 1790

## POWER SE MET A L'HEURE DE L'AMIGA

### Amiga 600:

| | |
|---|---|
| Amiga 600 | 1890 F T ttc |
| Amiga 600 HD 20 Mo | Nous consulter |
| Amiga 600 + Moniteur 1085e | 3590 F ttc |
| Amiga 600 HD 20 Mo + Moniteur 1085a | Nous consulter |

### Amiga 2000:

| | |
|---|---|
| Amiga 2000 | Nous consulter |
| Amiga 2000 + Moniteur 1083a | Nous consulter |

### Amiga 3000:

| | |
|---|---|
| Amiga 3000/25 50 | 15490 F ttc |
| Amiga 3000/25 100 | 16599 F ttc |
| Moniteur Multisynchro 14" A1960 | 3590 F ttc |

### CDTV Amiga:

| | |
|---|---|
| CD 1000 CDTV avec telecommande infra rouge | 2790 F ttc |
| CD 1600 Amiga cdtv avec le starter park | 3690 F ttc |

### AMIGA 1200:

| | |
|---|---|
| A1200 | 3290 F ttc |

### Moniteurs:

| | |
|---|---|
| 1085S | 1790 F ttc |
| 1084S | 2190 F ttc |

## PROMOTION:

| | |
|---|---|
| Disque dur pour A600 40 Mo Interne | 1790 F |
| Disque dur pour A600 80 Mo Interne | 2590 F |

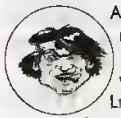
### Les Packs de la rentrée:

| | |
|---|---|
| VIDI Amigs + filtre electronique | 1790 F ttc |
| A600 + PC880 + PC605s | SUPER PROMO |
| A600 + PC880 + PC605s + 1083S | SUPER PROMO |

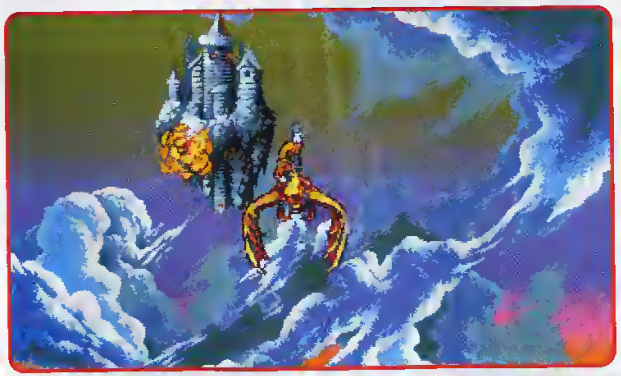
**POWER OUVRE UN CENTRE DE REPARATION POUR LA GAMME AMIGA!!!**

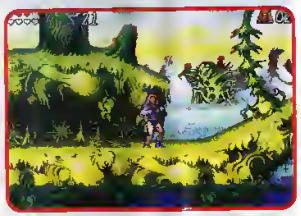
Nos prix peuvent changer sans aucun préavis

***Lorsque Michel est arrivé à la rédaction avec ses nouveaux sauliers taut neufs en claudiquant, tout le monde était écraulé de rire. Etant donné qu'il est suceptible (et balaise) il a fallu trouvé un mayen de le calmer. Le dernier bijou de Thalion est tombé à point nommé pour lui faire oublier ses désirs de vengeances... Vaici donc le papier de Michel "Cœur de lion" petit pieds...***

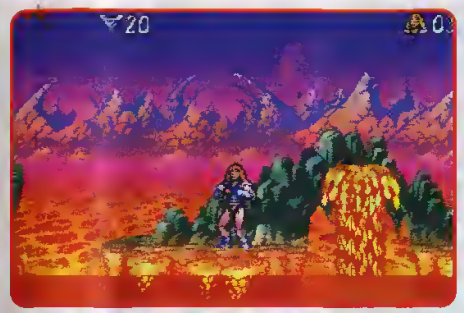


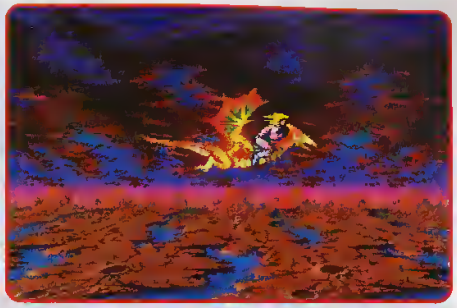
Après la preview dans le numéro 50, j'attendais avec impatience la version définitive de Lionheart qui m'avait déjà fortement impressionné. Je peux d'ores et déjà vous dire que Lionheart entre dans le panthéon des meilleurs jeux existants sur Amiga. Ouais! Direct dans la figure. Mais attendez, je vais argumenter un peu plus.
Le scénario est sans grande originalité. Vous jouez le rôle de Valdyn, petit voyou de bas étage au nombre de larcins et de crimes inimaginable. Lors de votre jugement par le Roi, celui-ci vous laisse le choix entre la mort ou récupérer le "Lionheart", bijou ô combien précieux pour son royaume et son pouvoir, qu'un certain Norka a subtilisé. Le mage personnel du Roi augmentera de façon conséquente vos capacités ce qui est la moindre des choses compte tenu de la

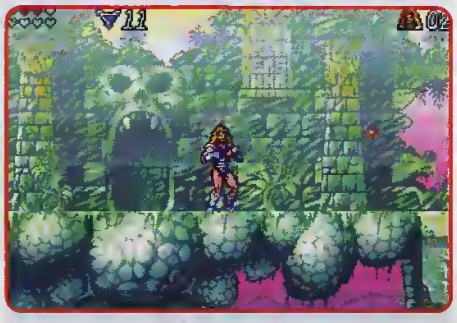




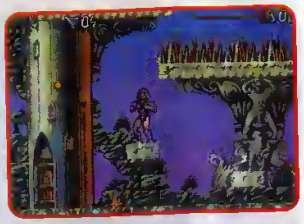
mission. Parallèlement à cet objectif, vous apprenez que votre bien-aimée a été capturé et pétrifié telle une statue de Rodin. Vous avez donc deux bonnes raisons de vouloir terminer cette mission.
A travers donc 14 niveaux et huit types de décors différents, vous aurez à affronter les acolytes du rigolo de service qui vous a ôté votre raison de vivre. Lors de certains tableaux, vous serez non plus à pied mais vous chevaucherez un dinosaure ou même un dragon. Cela apporte un peu plus de variété au jeu. Comme dans les Shadow, l'utilisation de certains éléments du décor est primordiale pour continuer. Ainsi, au cours d'un des écrans, il vous faudra pousser, à l'aide de votre glaive, d'énormes blocs pour pouvoir traverser des mares de lave et autres réjouissances. La curiosité de ce jeu est l'incapacité de Valdyn à nager, un comble pour un type de sa carrure et pour un héros Comme dans tout jeu d'action qui se respecte, par moments, vous rencontrerez des ennemis un peu plus coriaces comme des bourreaux ou encore des monstres typiquement jeu vidéo comme le monstre "boules de feu". Les pièges sont tellement nombreux que tout manque de concentration peut provoquer votre mort prématurément. Je m'arrête là car la divulgation de plus de renseignements risque de me coûter la tête, alors à vous de jouer.
Aprés une somptueuse introduction faite pour mettre immédiatement le joueur dans le bain, vous vous retrouvez devant







le menu général. Vous pourrez ainsi sélectionner la difficulté normale ou hard, le joystick à un ou deux boutons (cela commence à se généraliser et c'est tant mieux) ainsi que la musique qui vous convient parmi les dix-sept disponibles. Une fois le start déclenché et après un temps de chargement acceptable, vous vous retrouvez sur le derrière tant la réalisation est magnifique (je sens que d'ici la fin du test, je vais manquer de superlatifs!). Depuis que Shadow of the Beast a lancé la mode des jeux d'action avec des scrollings sur X plans, nombreux sont ceux qui ont voulu tout d'abord l'imiter puis le surpasser. Certains y ont plus ou moins réussi comme Wrath of the Demon ou encore Deathtrap. Lionheart lui se propose de dépasser le maître et c'est réussi. C'est tellement bien fait que c'en est jouissif(NDLR: reste calme Michel!). Graphiquement, Lionheart bénéficie d'une certaine gaîté avec des couleurs pastels ce qui semble assez curieux compte tenu du monde dur dans



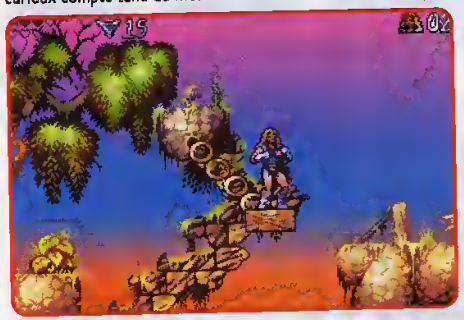
lequel évolue notre héros du moment. Les décors sont très héroïc fantasy mais renouvellent un peu le genre surtout à cause des couleurs utilisées (je sais je me répète mais je veux absolument insister!) et sont variés avec des zones de cavernes, d'extérieurs ou encore d'intérieurs et bien d'autres (surprise!). Le nombre de niveaux est énorme puisqu'il faut compter plus d'une dizaine dont des tableaux cachés. Les sprites sont de taille fort appréciable avec des animations fluides et surtout plus colorés que dans Shadow of the Beast. Les détails fourmillent dans ce soft, ainsi lorsqu'on descend une côte, le personnage se déplace plus vite contrairement à la montée. C'est logique mais c'est rarement programmé dans les jeux. Le top, ce sont les scrollings multi-directionnels d'une fluidité quasi-exemplaire et surtout bénéficiant d'un nombre de plans incalculable. A vue d'oeil, j'ai pu en dénombrer une bonne dizaine mais c'est très approximatif. L'effet de profondeur est vraiment saisissant et on ne peut que rester bouche bée devant une telle réussite technique. Heureusement, celle-ci ne fait pas tout. La jouabilité est tout aussi exceptionnelle. Le maniement du personnage est des plus intuitifs après quelques secondes de jeu. L'ambiance sonore est là pour soutenir ce très bon jeu avec pas moins de 17 thèmes de qualité remarquable et une centaine de bruitage différents. L'intérêt est primordial et Lionheart n'en manque pas. A cause de la beauté des décors, on a toujours envie d'aller plus loin.
Ce n'est certainement pas du jour au lendemain que vous terminerez ce jeu, ce qui laisse augurer d'une durée de vie des plus acceptables.
Lionheart est à ne pas manquer pour tout joueur qui se respecte. Un hit à la puissance dix.

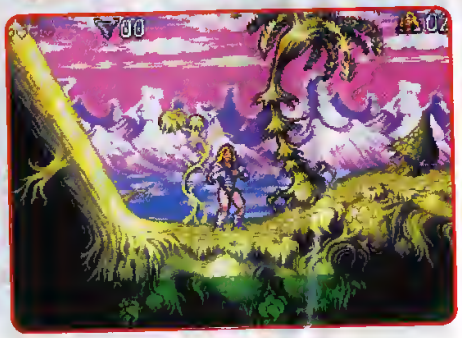
*M.H*

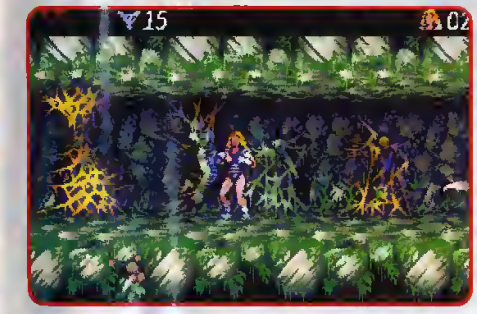
**91%**

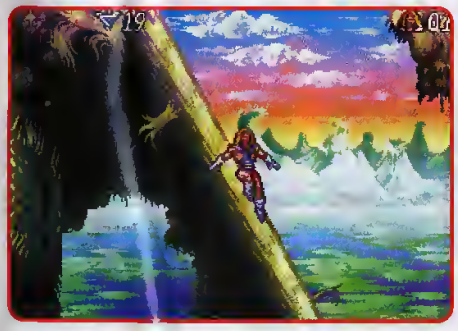
| | |
|---|---|
| GRAPHISME | 17/20 |
| SON | 17/20 |
| ANIMATION | 18/20 |
| DUREE DE VIE | 15/20 |

*Après toutes vos aventures, le repos du guerrier s'impose. Votre bien-aimée délivrée, il ne vous reste plus qu'à profiter des quelques années de paix qu'il vous reste avant que la gloire ne vous rattrappe et que vous deviez repartir sur les routes de l'aventure*





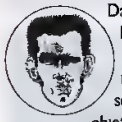




Dynomix – Jeu de réflexion en anglais – Disponible sur PC, prévu sur Macintosh mi-93.

# THE INCREDIBLE MACHINE

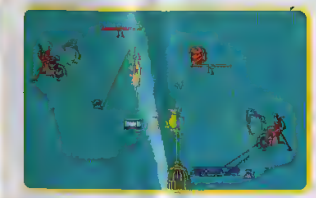
***Après le très bon Bill's Tomato Game de Psygnasis le mois dernier, voici un nouveau jeu dans le même genre, cette fois-ci proposé por Dynomix. Stéphone possédant désormois lui aussi sa machine incroyable, une superbe motocyclette, il s'est donc penché sérieusement sur ce produit très particulier.***

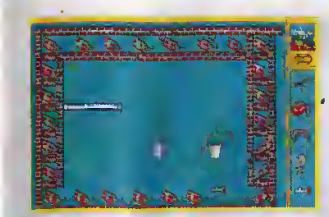


Dans The Incredible Machine, vous commencez chaque niveau avec un écran où se trouvent déjà plusieurs objets, et vous avez une mission à accomplir (souvent très différentes les unes des autres). Pour arriver à vos fins, vous avez à votre disposition un certain nombre d'éléments, que vous pouvez disposer à votre guise à l'écran. Quand vous pensez avoir tout placé comme il faut, vous cliquez sur l'icône DEBUT, et la machine se met en route. Soit ? Bon, prenons un exemple. Imaginons que vous disposez d'un ballon sur un tapis roulant à gauche de l'écran, et d'un panier de basket à droite de l'écran. La mission consiste à ce niveau à mettre le ballon dans le panier Si vous cliquez tout de suite sur DEBUT, rien ne se passe ! Par contre, ajoutons quelques éléments. A gauche du tapis roulant, installons une cage à souris. Relions la case à souris au tapis roulant par une courroie. Installons également une balle en hauteur, à la verticale de la cage. Maintenant, en cliquant sur DEBUT, la balle qui est en l'air tombe. En touchant la cage, elle fait paniquer la souris qui se met à courir dans sa roue, faisant ainsi tourner la courroie qui entraîne le tapis roulant et donc le ballon. Il ne reste plus qu'à poser un ou deux éléments pour guider le ballon vers le panier, et le tour est joué.

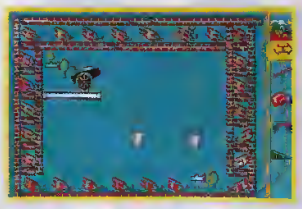
C'est très simple, mais diaboliquement prenant, d'autant plus que les missions sont très variées. Vous devez parfois faire parcourir un certain trajet à un ou plusieurs objets, crever des ballons ou au contraire leur éviter d'éclater, sauver des souris, des chats, empêcher des boulets des canons de casser un aquarium... j'en passe et des meilleures.

*Le but est de faire pédaler les deux singes. Il faut donc placer les outils comme ceci. En tombant, la boule tape le singe de droite de basket actionne le levier. La cage va glisser, tomber et allumer la lampe dont le faisceau va allumer la fusée. Celle-ci va actionner qui commence à pédaler et la balle le levier et ainsi le singe va pédaler.*





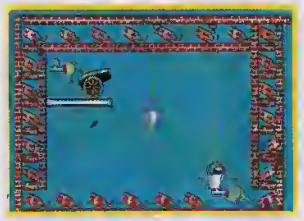
*Le début du tableau. Le but : faire exploser tous les batons de dynamite.*



*Voilà les outils placés. Dans un premier temps, la balle tombe sur la torche...*

*... et en passant par la loupe, le faisceau allume la mèche. Le canon tire ..*

*... et le boulet rebondit et tombe dans le sceau qui commence à descendre,*



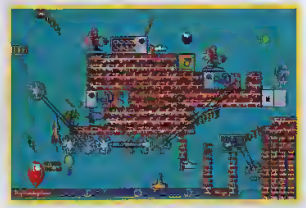
*Il finit par appuyer sur la lampe dont le faisceau passe à travers la laupe...*

*... et mets ainsi le feu au premier baton. L'explosion en chaine détruira tout.*

Les objets dont vous disposez varient selon les niveaux, mais c'est leurs variété qui rend le jeu si riche. En dehors des plates-formes horizontales ou verticales, que l'on peut étirer comme l'on veut, on dispose de différents générateurs. Les souris, nous l'avons déjà expliqué. Il y a aussi les singes sur vélo. Il faut trouver un moyen de tirer le paravent qui leur cache la banane accrochée devant eux, pour qu'ils se mettent à pédaler. Ces deux "moteurs" peuvent être reliés à un générateur électrique, sur lequel vous pourrez brancher des ventilateurs et bien d'autres objets. Une lampe peut être allumée en tirant sur la ficelle. Placez une loupe à côté, et le rayon sera concentré sur un point particulier, ou vous pourrez placer un canon (un boulet partira alors violemment) ou une fusée (qui en s'allumant partira dans le ciel). Les chats avancent en voyant un poisson rouge en dehors de son bocal (qu'il faut donc casser) et poursuivent également les souris. Les balles, boules et ballons subissent les lois de la gravité. Les tapis roulants, engrenages (qui inversent le sens de rotation), cordes, poulies, bascules, ressorts, ciseaux, ballons, pistolets et autres objets viennent encore compliquer certains des puzzles.

The Incredible Machine est un jeu splendide, dont la réalisation "mathématique" est étonnante. Tous les objets réagissent correctement, que ce soit au niveau de la gravité que des angles de rebonds etc. Côté technique, le jeu n'est par contre pas fantastique, les graphismes étant plutôt simplistes et les musiques, certes entraînantes, plutôt banales. On aurait préféré des bruitages délirants pour chaque machine.

Quoiqu'il en soit, si Incredible Machine est moins beau que Tomato Game, le jeu est bien plus intéressant, puisque les objets utilisables sont bien plus nombreux, mais surtout les buts à atteindre plus variés (et souvent particulièrement délirants). Il vous suffit



d'observer les quelques exemples qui illustrent ce test pour le comprendre. Bref, un jeu diaboliquement prenant qui plaira à tous ceux qui aiment quand même un peu la mécanique et les machines incroyables.

*S.L.*

**83%**

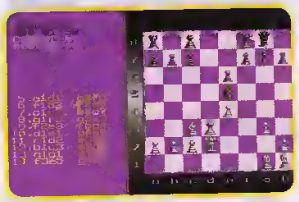
| | |
|---|---|
| GRAPHISME | 08/20 |
| SON | 12/20 |
| ANIMATION | 11/20 |
| DUREE DE VIE | 18/20 |

Interplay – Jeu d'échecs – Disponible sur PC, prévu sur Mac.

# Battle Chess 4000™

***Notre joyeux dodu étoit litérollemnt fou de joie lorsque ce produit Electronic Arts est orrivé. Pourquoi ? C'est simple ; Le jeu d'échecs est le seul sport ouquel notre bon Christion accepte de se livrer.De plus, lo fotigue intellectuelle qu'engendre ce type de jeu est un prétexte supplémentoire pour se boffrer de barres chocolotées. Voici dons ses impressions à choud...***

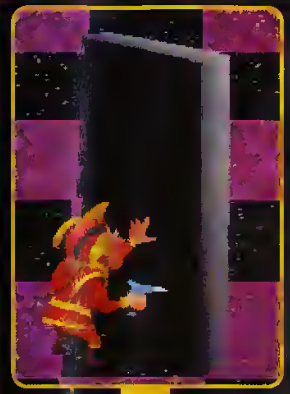
Depuis des siècles, les échecs se positionnent comme le jeu noble par excellence. D'origine indienne, les échiquiers en ont vu de toutes les couleurs. Déclinée en jeu de conquête le long d'une rivière dans sa mouture chinoise ou endossant de nombreuses robes en Europe, cette discipline cérébrale continue de gagner de nouvelles lettres de noblesse en s'exhibant sur ordinateur. Cette notion de richesse se retrouve tout particulièrement dans Battle Chess 4000. Le phénomène Battle Chess introduit par Electronic Arts est unique en son genre. Sa particularité: tous les mouvements et les combats entre les pièces sont l'occasion d'animations étonnantes. Ici, l'échiquier prend pour thème la science-fiction. Les personnages sont



assez caricaturaux et grotesques, dignes d'une bande de joyeux "toons". Pour donner tout son sens au graphisme, le logiciel utilise une résolution Super VGA en 256 couleurs. Les animations sont ainsi parfaitement fluides; il suffit d'ailleurs de visualiser un banal combat entre

deux pions pour rester admiratif et prendre le fou rire! Car l'humour n'est pas absent de la scène. Les combats sont tous, soit des gags, soit des clins d'oeil envoyés en direction d'oeuvres cinématographiques à l'instar de 2001 l'Odyssée de l'Espace.

La gestion des parties, elle, reprend tous les éléments que nous retrouvons dans un jeu d'échec classique, retour en arrière, conseils, vue en 2D ou en 3D sans oublier des bibliothèques de coups assez conséquentes. L'une de ces "librairies" est rédigée en langage ASCII, donc ouverte à l'apprentissage de nouveaux coups. Nous trouvons aussi quelques finesses de jeu comme un déplacement



A l'aide de son bâton, le Fou n'hésite pas à jouer de vilains tours à ses adversaires.

Lorsqu'un Fou rencontre un autre Fou, devinez ce qu'ils se racontent? Pour se défendre, la pièce bleue invoque un globe. Malheureusement, vous ne pouvez entendre les bruitages qui sont parfaitement dans l'esprit burlesque de des grands dessins-animés

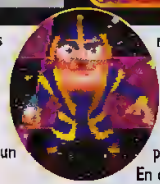
La Tour est représentée par un gigantesque robot. Grotesque, il se transforme en chien devant le roi.

Nous assistons ici à la prise du Cavalier rouge par la Reine bleue Dans cette scène, la reine fait appel à un étrange bloc de pierre directement inspiré par 2001 l'Odyssée de l'Espace. Au moment où la musique du film atteint son apogée, le bloc se plie en deux

Le Fou n'en manque pas une Contre la Reine, il use d'un subterfuge pour dompter la diablesse.

Le Roi rouge est prêt à tout pour faire tomber les femmes à ses pieds! Toutes les animations dépassent le cadre des dix secondes, ce qui explique la place monumentale qu'occupe le logiciel sur le disque dur.

intelligent des pièces aprés calcul des positions envisageables Le simple fait de cliquer sur un pion, offre par exemple un mouvement automatique d'un pas vers l'avant. Un autre module permet de revoir votre partie dans son intégralité histoire de



revenir sur une animation particulièrement cocasse. Enfin, Battle Chess 4000 autorise les parties à deux joueurs sur un seul micro ou par liaison modem.

En début d'article, nous vous présentions ce logiciel comme un "fils de riche". Il faut reconnaître que le jeu ne tourne que sur des configurations musclées, un PC avec un minimum de 1Mo de Ram étendue, une carte S-VGA sans parler de plus de 16 Mo disponibles sur le disque dur. Avouez que Battle Chess 4000 mérite notre qualificatif, "Un fils de riche" avions nous dit, mais un fils prodigue que vous exhiberez fièrement devant toute la famille

*C.R.*

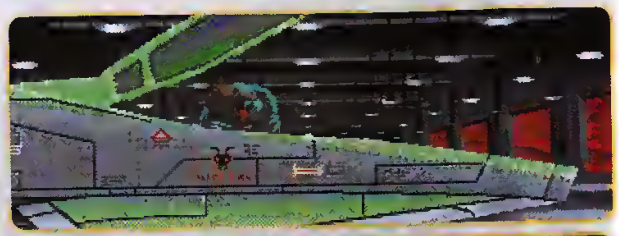
**82%**

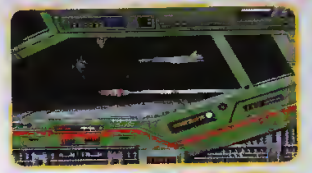
| | |
|---|---|
| GRAPHISME | 18/20 |
| SON | 15/20 |
| ANIMATION | 17/20 |
| DUREE DE VIE | 15/20 |

# WING COMMANDER

*Mindscape — Simulateur de combat — Dispanible sur Amiga, PC (Origin).*

Après une longue attente, perdu au fin fond d'une colonie terrienne, voici qu'arrive enfin Wing Commander d'Origin sur Amiga. La première question qui vient à l'esprit est: Est-ce que cela en valait la peine? La réponse est simple: Non! En effet, le jeu en lui même est toujours aussi bien mais l'adaptation est à pleurer. Rappelons que l'histoire se déroule dans un lointain futur. L'empire terrestre est confronté à l'empire des Kilrathi, de vilains humanoïdes à tête de lion qui n'ont qu'une envie, bouffer du terrien. Embarqué sur le Tiger's Claw, un gigantesque navire spatial, vous êtes un pilote chevronné d'une escadrille de chasseurs de protection. Le commandant va donc vous confier une suite de missions afin que la Terre triomphe des Kilrathi. Les missions sont diverses, vous aurez aussi bien à détruire des objectifs particuliers tels que des croiseurs lourds qu'à escorter des vaisseaux terriens. Au cours de votre progression vous aurez entre les mains trois vaisseaux de combat différents. Le succès ou l'échec de vos missions conditionne les missions suivantes. Vous aurez donc à effectuer entre 18 et une trentaine de missions dans le pire des cas. Passons à la partie désagréable de ce jeu, la vitesse. En effet l'adaptation pêche principalement par sa lenteur. Lors des combats ne vous énervez pas si votre vaisseau est trop lent pour pouvoir réagir de manière correcte. Cela ne vient pas du vaisseau mais du jeu. Même chose lorsque vous êtes dans un champ d'astéroïdes, vous avez le temps de bien les voir arriver. Et surtout lorsque vous allez donner le coup ultime à un vaisseau adverse, ne restez pas trop près sinon l'explosion risque de prendre des lustres. En définitive il est à déplorer que le développement de cette version Amiga, n'est pas tenu plus compte des caractéristiques de la machine. Par contre il faut être honnête, les sons et les musiques sont extraordinaires, dommage que ce soit tout. Une pâle adaptation et c'est dommage pour un si bon logiciel. *Y.R.*



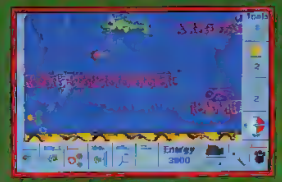


| | |
|---|---|
| GRAPHISME | 14/20 |
| SON | 18/20 |
| ANIMATION | 07/20 |
| DUREE DE VIE | 13/20 |

**63%**




Creepers™



Pour les Creepers, débute le pénible voyage annuel jusqu'au bois à papillons. Mais atteindre ce paradis n'est pas des plus facile! Il leur faudra traverser plus de 70 décors différents allant de sombres cavernes aux forêts mystérieuses, aidés du sens de l'orientation le plus développé du monde animal!

Avec:
Plus de 70 tableaux différents, du plus simple au plus complexe
16 bandes sonores
256 couleurs (PC)

Trés bientôt, les Creepers se faufileront dans tous les magasins de jeux vidéo.

Serie Limitée: en cadeau dans chaque boîte 2 disques demo et un poster. Boîte et manuel en Français. Exasoft, 12, Rue du Château d'Eau, 69410 Chempagne eu Mont d'Or.

La mechante machine verte rampante

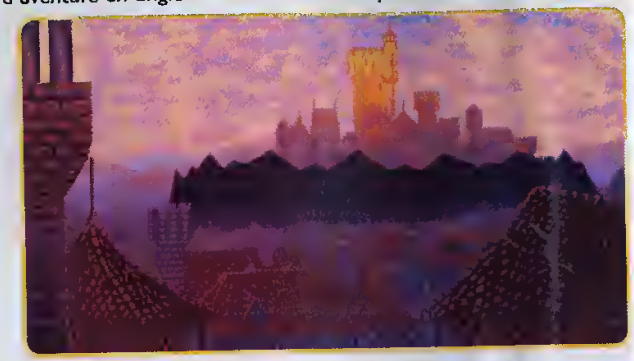
Bientôt sur voir Amiga ou votre PC

# Ultima Underworld II Labyrinth of worlds

Gen d'Or

*Origin – Jeu d'aventure en anglais – Prévu sur PC en février.*

***Le Nain Vengeur Masqué est de retour pour de nouvelles aventures dans le nouveau produit de chez Origin de la série Underworld. Incroyable, moins de 8 mois après la sortie du premier volet, voici une nouvelle occasion pour l'Avator Didier de prouver à tous que les nains courent très vite, surtout lorsqu'ils sont poursuivis par plus fort qu'eux.***



Après le formidable succès du premier épisode, les développeurs d'Origin n'ont pas perdu leur temps, avec ce nouveau produit, digne successeur de l'Abysse Stygienne ! Vous y incarnez une fois de plus l'Avatar, héros légendaire du royaume de Britannia. Plusieurs mois après votre victoire sur le Gardien (dans Ultima 7 pour ceux qui l'ont fini), vous fêtez dans le château de Lord British la célébration de cette victoire. Alors que personne ne s'y attend, surgit de nulle part une mystérieuse gangue de pierre noire, qui isole complètement le château de l'extérieur. Vous voici donc emprisonné avec vos amis de longue date: Iolo, Dupré, Lord British, Nystul... Sur les recommandations de votre souverain et de ses proches, vous allez donc partir explorer les sous-sols du château, certains phénomènes bizarres semblant s'être produits ! Vous allez rapidement découvrir que le Gardien est derrière ce puissant maléfice qui vous retient prisonnier. Votre enquête va aussi très vite vous prouver que le sortilège a été lancé en dépit du bon sens. Par conséquent, la présence de ce sortilège occasionne des perturbations dans votre monde, plusieurs failles permettant de vous rendre dans des mondes parallèles, dans lesquels vous devrez remplir plusieurs missions et trouver des alliés. Comme vous vous en rendez compte, le scénario est beaucoup plus complexe et touffu que dans le premier épisode, avec une interaction encore plus importante avec les personnages. Les dialogues sont en effet essentiels, puisqu'ils vous permettent de trouver des amis qui pourront vous aider de plusieurs façons. Soit avec des informations capitales, soit en vous proposant d'échanger ou de vendre des objets et mieux encore de vous entraîner dans certaines disciplines. A noter d'ailleurs que vous

rencontrerez plus de personnages et que les dialogues seront plus complexes ! Vous devez créer en début de partie un personnage, masculin ou féminin, lui donner un nom, définir sa profession et sa main de prédilection. Suivant votre métier, vous aurez accès à diverses compétences telles que des spécialisations dans le maniement de certaines armes, mais aussi le combat à mains nues, la natation, le crochetage de serrure, la connaissance des légendes et des objets, le charisme... Toutes ces caractéristiques seront non seulement utilisées durant l'aventure, mais elles progresseront en plus au fur et à mesure de leur utilisation. L'interface de jeu est globalement similaire au premier épisode, avec cependant quelques améliorations, ce qui en fait en l'occurrence la meilleure du genre à l'heure actuelle ! Vous déplacez votre personnage dans la fenêtre graphique à l'aide du curseur qui change de forme suivant votre mouvement: avancer, reculer, se tourner d'un côté ou d'un autre. Vous pouvez aussi directement prendre un objet et l'utiliser, tirer sur une chaîne ou abaisser un levier, ouvrir une porte... uniquement en utilisant la souris ! La seule utilisation du clavier se limite aux touches !, 2 et 3 pour regarder vers le haut ou vers le bas. De temps en temps, il faudra aussi utiliser

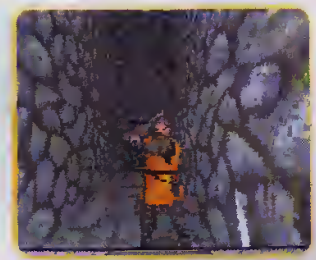
les touches pour entre un mot bien particulier au cours d'un dialogue. Tout le côté droit de l'écran permet d'accéder au divers écrans et menus. En cliquant sur un objet avec le bouton droit, vous obtenez une description de ce dernier. Avec le bouton gauche vous l'utilisez ! Pour un contenant (sac à dos,

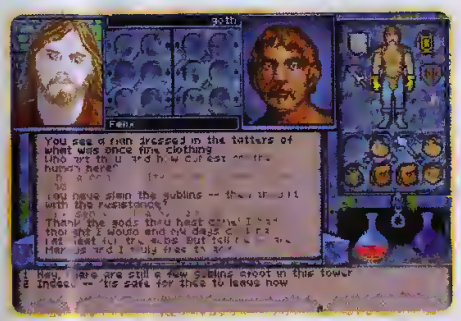
*Le choix de classe du personnage est toujours est toujours aussi vaste. Vous pourrez également incarner une femme. Par contre la progression est plus difficile.*

sac, boite...) vous verrez alors son contenu; pour une potion ou de la nourriture, vous l'ingurgiterez; pour un parchemin vous le lirez, déclenchant le sortilège qui y est inscrit si le parchemin est magique; pour un objet quelconque (arme, argent, armures ..) vous le prendrez, ce qui permettra alors de le lancer, de le déplacer... Vous pouvez aussi courir dans un couloir, prendre votre élan et sauter par dessus un piège ou un précipice. Presque toutes les actions envisageables sont ici possibles ! Toute l'aventure se déroule en temps réel. Cela signifie que les autres



personnages vivent leurs propres "aventures", allant travailler et manger suivant l'heure de la journée. Cela signifie surtout que si vous restez à un endroit, vous pouvez vous faire surprendre par des monstres qui se promènent sur leur territoire. Cette aventure fabuleuse est exceptionnellement bien desservie par une réalisation de qualité. La représentation des salles, des objets et des personnages en 3 dimensions est rendue grâce à des sprites et des textures, qui rendent le monde beaucoup plus réel. Ceux qui connaissent le premier jeu, Ultima Underworld, me diront qu'il semble n'y avoir aucune différence ? Je rétorquerai que vous vous trompez ! Les graphismes sont beaucoup plus fins et détaillés et la pixelisation lorsque vous vous approchez d'un mur ou d'un personnage est nettement moins forte. La fenêtre de jeu est-elle aussi meilleure,





**INFOTEC**
9, rue Berzélius 75017 **Paris**
**Tél : 16 (1) 44 85 34 34**
Fax 16 (1) 44 85 33 99
Métro-RER . Brochant ou Porte de Clichy

**I.P.F.**
211, rue de la République
91150 **Etampes**
**Tél. 16(1) 69 92 90 73**
Gare SNCF Etampes

**PC Compatibles -- Atari -- Commodore -- Amiga**

**Département Atari**

| | |
|---|---|
| Atari 520 STE | 2 190 F |
| Atari 1040 STE | 2 780 F |
| Falcon | 3 990 F |
| Extension à 1 Mo STE | 250 F |
| Extensions à 4 Mo | Tél |

**Département Amiga**

| | |
|---|---|
| Amiga 600 | 2 750 F |
| Amiga 500 | Tél |
| Amiga 1200 | 3 750 F |
| Amiga 3000/25/50 | 13 990 F |
| Extension à 1 Mo | 250 F |

**Périphériques PC**

| | |
|---|---|
| Carte type Sound Blaster II | 590 |
| Sound Blaster Pro II | 1 195 |
| Spectrum 16 bits | 1 790 |
| Kit Multimédia | 3 890 |
| Vidéo Blaster | 2 590 |
| Imager Vidéo Maker | 3 890 |
| Jeux sur CD-Rom | Tél |
| Souris 3 boutons | 149 |
| Carte Vga 1 Mo | 690 |

**Consommables & Accessoires**

| | |
|---|---|
| Disquettes 3,5" DD 720 Ko | 3,0 |
| Disquettes 3,5" HD 1,44 Mo | 5,0 |
| Disquettes 5,25" DD 360 Ko | 2,2 |
| Disquettes 5,25" HD 1,2 Mo | 4,0 |
| Boite de rangement à partir de | 50,0 |
| Joystick à partir de | 50,0 |
| Ruban imprimante à partir de | 45,0 |
| Cartouche d'encre | 159,0 |

**Département PC Compatibles**
Série 386Sx25
. Processeur cadencé à 25 Mhz
. Ram 2 Mo ext. 16 Mo
. Disque 45 Mo
. Lecteur 1.44 Mo
Carte SVGA - Clavier Français étendu
. 2 Ports séries, 1 port // et 1 port jeu
. Boîtier mini-tour
Garantie 2 ans
**3 990 F**

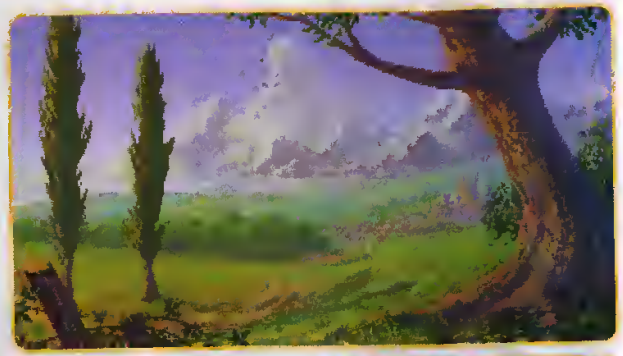
**Promotions du mois**

| | |
|---|---|
| Carte son compatible Adlib, Windows 3.1 | 399 F |
| Carte son Sound Blaster Pro II | 1 195 F |
| Imprimante Canon Bj 10 ex | Tél |
| Imprimante Canon Bj 20 | Tél |
| Ecran SVGA couleur | 1 750 F |
| Ms Dos 5 + Windows 3.1 (vers française) | 890 F |
| Memoire SIM de 1 Mo (par 4 Méga) | 250 F |

***Réparation & Modification Express***
de toute marque Amstrad, Atari, Commodore, Compaq, IBM Compatibles,
***Intervention en 1 heure***

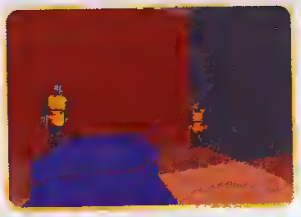
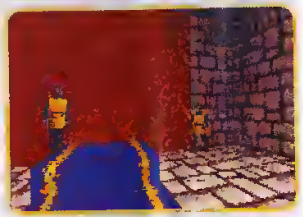
* de 1 à 3 ans selon les constructeurs et contrats --- Nos prix sont TTC ! --- Sous réserve de disponibilité du stock et de révision des prix

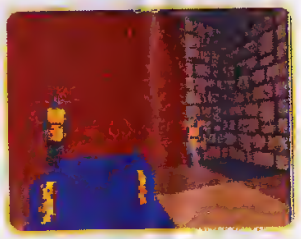
car plus grande sans pour autant que l'animation ne soit plus lente que dans la première version. Les décors, les monstres et les objets sont plus nombreux et mieux dessinés que dans Underworld 1. La jouabilité a, elle aussi, été améliorée, avec une interface de jeu encore plus pratique. Les seuls points noirs du jeu, outre la langue, sont selon moi le nombre de sauvegardes: seulement quatre ! Un 386 à 33Mhz semble être le minimum pour jouer correctement avec une définition graphique maximum (murs, objets, personnages... en sprites et textures) mais vous avez la possibilité de réduire le degré de détails. Avec de simples écrans en 3D pleines, vous pourrez ainsi jouer sur n'importe quel 386, même SX ! En conclusion, je dirais qu'Ultima Underworld 2 représente aujourd'hui



encore le must en matière de jeux de rôle interactif. Vous avez aimé le premier ? Vous adorerez le deuxième, mais attention, de nombreuses journées (et nuits blanches) vous seront nécessaires pour prouver à tous que vous seul êtes l'Avatar ! Le vrai ! Le seul ! L'unique !

*D.L.*



| | |
|---|---|
| GRAPHISME | 18/20 |
| SON | 16/20 |
| ANIMATION | 18/20 |
| DURÉE DE VIE | 17/20 |

**94%**



AUX COMMANDES DE VOTRE FLIGHT STICK VOUS NE MANQUEREZ PLUS VOTRE CIBLE

CH products

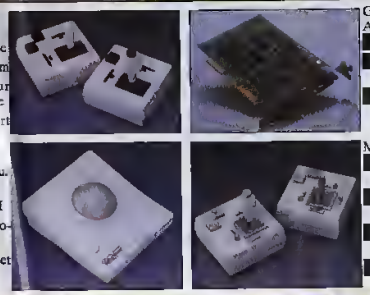
CH PRODUCTS VOUS OFFRE UNE GAMME DE PRODUITS DONT LA QUALITE PREMIERE EST LA PRECISION. IL VOUS FAUDRA TOUTE LA MANIABILITE ET L'EXACTITUDE DES PRODUITS CH POUR ARRIVER A VOS FINS ET RENDRE QUASI REELS LES RAIDS ET MISSIONS QUE VOUS MENEREZ.

PRODUITS DISPONIBLES chez tous les bons revendeurs

100 % COMPATIBLE FLIGHT SIMULATOR DE MICROSOFT

MACH I
MACH I PLUS ™
- Plus ergonomique
- précision optimum
- disponible pour IBM PC et Apple
- Excellent rapport qualité/prix

ROLLERMOUSE
- plus rapide et plus précise
- de 400 à 2800CPI
- 4 touches ergonomiques
- Pour IBM PC et compatibles



GAMECARD AUTO III ™
- 2 ports joystick
- installation simplifiée
- Pour IBM PC/XT/AT/PSE jusqu'à 33 MHz

MACH II / III ™
- Joystick analogique
- Connecteurs en métal
- Pour PC et compatibles
- haute précision

INNELEC

Produits distribués en exclusivité par Innelec - Centre d'Activités de l'Oureq
15 rue Defrance
93 697 Pantin cedex

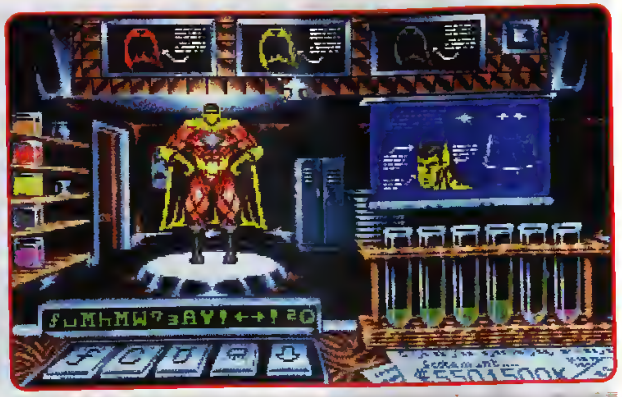
Avoir ta propre "secte", sur le sujet de ton choix ? 3615 GEN4, tape *SECTES.

***Avec 4 ans de judo derrière lui, cinq ans de Kung Fu, trois ans de Baxe Française et une maîtrise totalement zen de son corps exceptionnel, Olivier n'a fait qu'une bouchée de cette super-production Psygnosis. Super-Olivier est là ! Super-Olivier est le plus fort !***

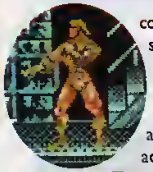
Psygnosis poursuit son pilonnage ce mois-ci avec un jeu de baston un peu particulier. En effet, le système apporte une idée un peu neuve dans le genre. Fini d'incarner des personnages plus ou moins loubards sur les bords. Terminé les gros bras à deux sous. Ce jeu vous propose carrément d'incarner un Super-Hero, ni plus ni moins. En effet, un Super Vilain (j'ai toujours trouvé cette expression ridicule, mais bon. ) du nom de Hypex, que l'on peut cataloguer dans les franchement balaises, est responsable d'une situation que les plus réservés qualifieront de tendue à l'intérieur de votre bonne vielle ville ; Le crime régne en maître... (tatatinnnnn!!!). Le responsable de l'expérience malheureuse qui a engendré Hypex, s'est donc planqué dans les montagnes (pas trop fier de lui, le mec) et a créé un laboratoire de génétique pour tenter de créer un humain aux super pouvoirs capable de rivaliser avec Hypex et de nettoyer la ville par la même occasion (tant qu'on y est...). Vous commencez le jeu dans ce laboratoire avec la possibilité de prendre votre héros parmi une bibliothèque prédéfinie, ou bien de créer le votre. Vous disposez d'un certain nombre de points à répartir, qui vous donneront force, rapidité, et pouvoirs spéciaux en veux tu en voilà. Une fois ceci fait, il ne vous reste plus qu'à choisir un costume saillant allant de la tenue assez stricte au collant hyper-moulant avec cape incorporée, masque à sous-couche hypertendue, bottes à cryogénisation inversée et gants à propulsion dynamique (je précise que je dis n'importe quoi, parce que dans le monde des Super-héros, on peut s'attendre à tout). Une fois ceci fait, vous pouvez modifier la couleur de votre personnage et l'envoyer nettoyer la ville. Le jeu en lui même posséde une bonne jouabilité, et les capacités du héros feront merveille dans un premier temps. Mais le nombre et la force des adversaires augmentant, cela tournera

*On progresse tranquillemnt sur les toits de la ville et voilà t'y pas qu'une bande de gros bras a décidé de faire la même chose. Vous êtes le héros est ce ne sont pas trois rigolos qui vont faire la loi. Après leur avoir récité leurs droits, une seule technique : Le coup de tête.*

rapidement à la boucherie. Je formule un regret par rapport aux ennemis rencontrés; il n'y a pratiquement aucun super vilain, et vous devrez vous contenter de botter les fesses de hordes de gangsters à deux sous. Des ennemis aux super pouvoirs plus fréquents auraient été les bienvenus. La réalisation



*Ça ressemble à une pub que l'on trouve dans les magazines minables, genre j'était petit et gros (comme Didier), la méthode Superentourloupe a changé ma vie ...*



correcte est soutenue par des graphismes de bonne facture et des animations du même acabit, et l'ambiance sonore est agréable sans être extraordinaire. Un regret tout de même quand au peu de coups mis à la disposition de votre

héros qui limite quelque peu l'intérêt du jeu sur la version testée qui était censé être pratiquement finalisée.
Malgré ces quelques petits reproches, Super Heroes reste cependant un bon jeu, ne serait-ce que par sa phase de création de personnage qui est excellente. Sus aux vilains !

*O.C.*

**82%**

| | |
|---|---|
| GRAPHISME | 16/20 |
| SON | 13/20 |
| ANIMATION | 14/20 |
| DURÉE DE VIE | 14/20 |

LA GUERRE DES ETOILES
Comme si vous y étiez

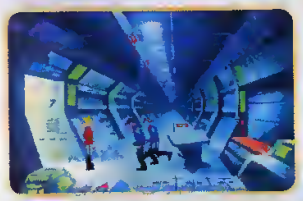
WING COMMANDER
La plus incroyable simulation de combat en 3D
ORIGIN
AdLib SOUND
Disponible sur AMIGA
MINDSCAPE INTERNATIONAL
M I N D S C A P E

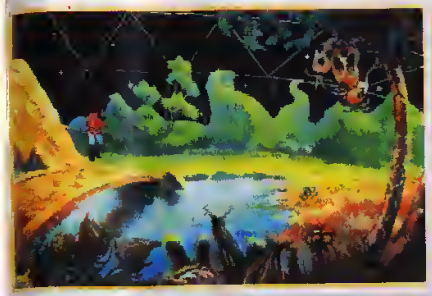
# Space Quest V : The Next Mutation

*Sierra–On–Line – Jeu d'aventure en anglais*
*Sortie prévue en février sur PC, mars 93 sur Amiga et Macintosh.*

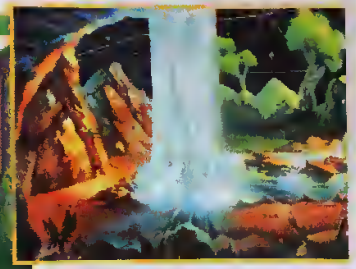
***Cinquième épisode de la série, ce nouveau jeu d'aventure est toujours édité par Sierra-On-Line, mais c'est l'équipe de Dynamix qui l'a pourtant réalisé, l'un des auteurs de la série travaillant maintenant avec eux. Du coup, les aventures de notre Roger Wilco favori changent un peu des précédentes, mais demeurent fort heureusement toujours aussi loufaques. Mr Maniaque, dit aussi Stéphane le Méticuleux était donc tout désigné pour jouer ce rôle de balayeur intersidéral !***

Présentons premièrement le personnage de Roger Wilco pour ceux qui n'auraient pas eu le bonheur de jouer aux quatre précédents épisodes. Balayeur de l'espace, Roger Wilco avait été le seul survivant d'une attaque Sarienne à bord d'un vaisseau de la plus haute importance pour l'avenir de la galaxie, un vaisseau contenant une arme secrète étonnante. Dans Space Quest I, il réussissait finalement à débarrasser la galaxie des Sariens, après de nombreux périples. Dans Space Quest 2, notre pauvre héros tombait sur une planète sauvage et dangereuse, où il allait devoir déployer toute sa ruse pour survivre et vaincre un nouvel ennemi Vauhaul. Dans Space Quest 3, il était poursuivi par un ersatz de Terminator et allait à nouveau déjouer un complot intergalactique. Tout se complique dans Space Quest 4, où Roger est poursuivi par la police des suites, qui en a assez des Space Quest. Obligé de fuir à travers le temps, Roger se retrouve dans Space Quest XII, XVIII, I avant de revenir à Space Quest IV et de se débarrasser à nouveau de Vauhaul, son ennemi de toujours, non sans avoir découvert que dans le futur il aurait un fils avec la femme de ses rêves. Après autant d'aventures, que pouvaient trouver les auteurs pour relancer la série ? Et bien Next Mutation est une parodie de Star Trek, et avouons-le, c'est très réussi ! Tout commence alors que Roger est à bord d'une base école, dirigé par le Capitaine Quirk, plutôt débile au demeurant. Il suit des cours pour devenir Capitaine de vaisseau, et devra rapidement passer un examen, sans oublier les tâches de nettoyage habituelles. La base est le repaire de nombreuses races étranges et loufoques, et dans les couloirs on pourra même apercevoir Dark Vador en train de combattre Obiwan Kenobi. Quoiqu'il en soit, Roger est chanceux, puisqu'au moment où l'ordinateur calcule les résultats de son examen, un lemmings débile ira se jeter dans l'ordinateur, troublant quelque peu les résultats. Seul reçu de la sélection, Roger est nommé Capitaine, et est affecté immédiatement au commandement d'un vaisseau chargé du ramassage des poubelles ! L'arrivé de Wilco à bord du vaisseau est un grand moment dans l'histoire des Space Quest, et autant dire que les réalisateurs de Star Trek en prennent pour leur grade. A partir de là, l'aventure est un peu moins linéaire que d'habitude, puisqu'il est possible d'aller un peu partout dans l'espace, aux coordonnées indiquées dans le manuel. Cependant, vous trouverez

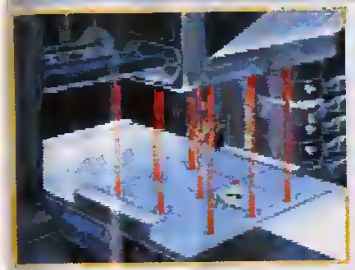




*Vous voilà téléporté sur une planète .. mais une erreur de manipulation vous a transformé en mauche. Pour vous en sortir, allez sur votre communicateur pour prévenir le vaisseau..*

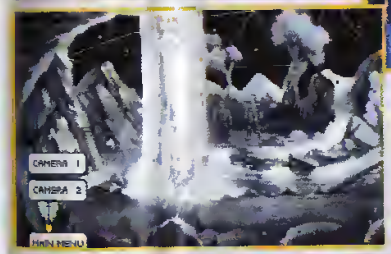


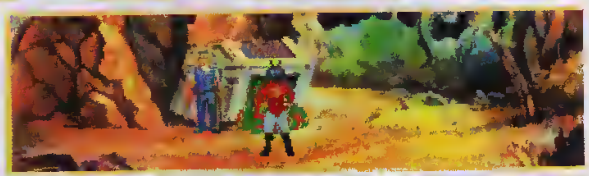
*En continuant sur la gauche, vous découvrez une fente dans la montagne. Allez-y !*



*Là, vous allez pouvoir comprendre les effets des divers faisceaux pour comprendre la façon d'ouvrir la porte*

*A l'intérieur du centre, posez vous sur l'écran tactile de l'ordinateur. Vous découvrirez bien des secrets, et en jouant avec les caméras de surveillance, vous retrouverez bientôt l'autre partie de votre corps*



*En repassant sur la caméra principale, vous voyez vos coéquipiers qui arrivent sur la planète. Sortez vite et allez les rejoindre pour retrouver l'autre partie de votre corps et ainsi réintégrer votre forme normale.*

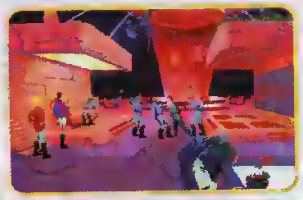
rapidement qu'il y a un ordre préférable pour effectuer vos missions. A bord du vaisseau, les commandes sont un peu différentes, puisque vous pouvez donner des ordres à trois personnes pour effectuer divers manoeuvres ou tâches. Sans dévoiler l'aventure, disons que vous devrez occire une Terminatrice (la petite soeur de celui de Space Quest III), soigner un Alien dégoulinant d'acide mais très attachant, nettoyer les planètes voisines, sauver régulièrement la vie des membres de l'équipage, mais surtout

déjouer un complot incroyable mené par les Pukoïds, des humains mutants particulièrement répugnants. Si vous vous débrouillez bien, vous terminerez l'aventure en pleine forme, avec la femme de vos rêves, prêt à explorer l'univers toujours plus loin.

Le scénario est aussi délirant que d'habitude, moins linéaire mais le jeu reste cependant d'un niveau de difficulté plutôt moyen. La réalisation par contre

## LES JEUX DANS LE JEU

*Comme souvent chez Sierra, de nombreux jeux d'arcade viennent interrrompre l'aventure. Vous devrez éviter les crachats d'un monstre mutant, combattre le Capitaine Quirk sur la bataille navale, utilisez une mini-navette pour décupérer un homme d'équipage perdu dans l'espace, ou encore explorer le labyrinthe des conduits d'aération du vaisseau du Capitaine Quirk. Bref, vous allez en baver, croyez-moi !*



est à son apogée, l'équipe de Dynamix utilisant de nombreux gros plans et scènes cinématiques (comme dans Rise Of The Dragon ou Heart Of China) qui donnent plus de personnalité... aux personnages. Graphiquement très réussi, Space Quest V possède surtout une bande sonore étonnante, avec des musiques entraînantes mais surtout des bruitages grotesques à souhait ! Et puis comme toujours, on retrouve à travers le jeu plusieurs petits jeux d'action ou de réflexion, ce qui change un peu les idées. Vous l'avez compris, je suis un fan de Space Quest, mais croyez-moi, cet épisode vous comblera tant il est réussi. Et que la Farce soit avec vous !

*S.L.*

**84%**

| | |
|---|---|
| GRAPHISME | 15/20 |
| SON | 18/20 |
| ANIMATION | 15/20 |
| DUREE DE VIE | 15/20 |




# EUROMATIQUE TECHNOLOGIE

**BP.60 33033 BORDEAUX CEDEX Tél.56.92.03.02. de 14h à 19h. PRIX T.T.C.**

Centrale de Vente Par Correspondance ATARI PC AMIGA Permanence téléphonique du lundi au Vendredi de 14h a 19h
Commande sur papier libre et reglement joint Tarifs et délais, dans la limite des stocks disponibles
Port/emballage metropole Accessoire/logiciel 50 F, machine 150 F Ordinateur + ecran 250 F
**REVENDEURS, CONTACTEZ-NOUS!** - Fax 56.91.25.20

DESCRIPTIF DES PRODUITS - TARIFS ET CONDITIONS, faites le **3615 - EURTEC**

## ATARI

### MEGA STE

| | | |
|---|---|---|
| Options | Version Open 2 Mo RAM | 3790 F |
| | Version Open 4 Mo RAM | 4290 F |
| | Avec disque dur 45 Mo | +1690 F |
| | Avec disque dur 105 Mo | +2190 F |
| | Avec disque dur 215 Mo | +3290 F |

Avec SM146 +1330 F - Avec SC1435 couleur +2130 F

## DIVERS

### ELEMENTS PC

| | |
|---|---|
| Mini-Tour 200W | 490 F |
| Moyen-Tour 200W | 750 F |
| Grand-Tour 230W | 1150 F |
| Clavier 102 AZERTY | 190 F |
| Contrôleur 2 FD, 2 HD, 2 ports séries, 1 // 1 jeu | 190 F |

### MONITEURS COULEURS DOS & WINE

| | |
|---|---|
| VGA IBM 13" 640X480 | 1690 F |
| SVGA TRUST 14" 1024X768 | 1990 F |
| SVGA IBM 16" 1280X1024 | 3990 F |
| SVGA PHILIPS 20" 1280X1024 | 7990 F |
| DOS 5.0 ou WINDOWS | 650 F |
| DOS 5.0 et WINDOWS | 1150 F |

### DISQUE DUR interne

| | | |
|---|---|---|
| SCSI 3.5" | 45 Mo : | 1490 F |
| | 85 Mo : | 1990 F |
| | 125 Mo : | 2490 F |
| IDE 3.5" | 45 Mo : | 1250 F |
| | 85 Mo : | 1750 F |
| | 105 Mo : | 1950 F |
| | 120 Mo : | 2250 F |
| | 170 Mo : | 2850 F |
| | 210 Mo : | 3450 F |
| IDE 2.5" | 42 Mo : | 1790 F |
| | 85 Mo : | 2190 F |
| | 125 Mo : | 2990 F |

### CARTES MERES

| | |
|---|---|
| 386SX33 | 950 F |
| 386DX40/128Ko | 1490 F |
| 486SX25/128Ko | 2190 F |
| 486SX33/256Ko | 2790 F |
| 486DLX33/128Ko | 2790 F |
| 486DX33/256Ko | 3990 F |
| 486DX50/256Ko | 5290 F |
| 486DX266/256Ko | 6590 F |

### RAM

| | |
|---|---|
| 256 Ko | 175 F |
| 1 Mo | 300 F |
| 4 Mo | 1150 F |

### CARTES GRAPHIQUES SVGA

SVGA 512 Ko 16 a **256 couleurs 390 F**
Frequences Horiz 31.5 a 56.5 KHz freq vert de 35 a 86 Hz
- SVGA 1 Mo 16 a **65536 couleurs** sur 16.7 millions **690 F**
Frequences Horiz 31.5 a 56.5 KHz freq vert. de 35 a 86 Hz
SVGA 1 Mo 16 a **16.7 millions de couleurs, ACCELERATRICE WINDOWS**
Frequences Horiz 31.5 a 64 KHz freq vert 43.5 a 87 Hz **1390 F**
Utilisables en entrelace et Non-entrelace
Nombreux drivers Windows 3.x GEM/3 Auto-Cad Ventura
- SVGA 1 Mo **LOCAL BUS** 32 bits **16.7 Millions de couleurs** norme standard VL BUS **1490 F**

### CARTES SONORES - SOUND BLASTER

SOUND BLASTER 2 **890 F** - SOUND BLASTER PRO **1290 F**
SOUND BLASTER PRO + MIDI **1450 F**
SOUND BLASTER PRO 16 **2330 F**
Kit 2 enceintes STEREO + 1 micro **330 F**
Kit 2 Enceintes STEREO Ampl./Regl + 1 micro HO : **490 F**

### Lecteur CD ROM/CD-AUDIO

Lecteur pour les CD-ROM et les CD AUDIO du marché
Norme Internationale - Interface et soft inclus - **2290 F**
Disques **CD-ROM** (jeux utilitaires educatifs ...)
KING QUEST 5 **450 F**
WING COMMANDER II **350 F**
CHESSMASTER 3000 **470 F**
Nombreux autres titres !

### IMPRIMANTES avec cable

| | |
|---|---|
| - SAMSUNG 9 aiguilles | 1490 F |
| - SEIKOSHA SL92 24 aiguilles 200 cps | 1850 F |
| - JET D'ENCRE CANON BJ10ex | 2150 F |
| - JET D'ENCRE CANON BJ20 | 2690 F |
| - LASER SEIKOSHA 4 p/mn, 1.5 Mo | 5990 F |
| - LASER CANON L8P4 LITE 4p/mn 512 Ko | 5990 F |

**LASERS GARANTIES 1 AN SUR SITE**

## AMIGA

### AMIGA 1200

**A1200** 2 Mo de RAM **3490 F**
Avec disque dur 42 Mo en interne **4990 F**
Avec disque dur 85 Mo en interne **5590 F**
Avec disque dur 125 Mo en interne **6490 F**
Option moniteur
VGA couleur IBM 13" 640x480 : + **1690 F**
SVGA couleur, jusqu'à 1024x768 : + **1990 F**

## PC - AT

Autres produits et details plus complets, faites le **3615 EURTEC**

### PROMO : 386 SX 33 MHz

Boitier Mini-Tower, **2 Mo** RAM, disque dur **45 Mo**
Lecteur 1.44 Mo Ctrl 2 FD, 2 HD 2 series, 2 //, 1 jeux
Carte graphique SVGA **512Ko,** 256 couleurs
Moniteur couleur IBM 13" **VGA 640x480**
Clavier + souris + tapis **5550 F**

### PROMO : 486 DLX 33 MHz

Boitier Mini-Tower **4 Mo** RAM disque dur **105 Mo**
Lecteur 1.44 Mo Ctrl 2 FD 2 HD 2 series 2 //, 1 jeux
Carte graphique SVGA **1Mo,** 65536 couleurs
Moniteur multisync couleur 14" **SVGA 1024x768**
Clavier + souris + tapis **8880 F**

### ENSEMBLE PC E.T.

Les **486DX** STAND/FLASH/LIGHT sont tous equipés de cartes mères **NOUVELLES GENERATIONS LOCAL BUS** et extensibles sur cartes meres a **32 Mo**

Configuration commune :
Boitier Mini-tower 200W avec afficheur 1 lecteur 3.5" 1.44 Mo
Contrôleur 2 FD, 2 HD Ports 2 series, 1 port //, 1 port jeu
Clavier 102 Touches AZERTY + Souris + Tapis
Moniteur **14" SVGA** couleur **1024x768**

**VERSION STAND :**

**3 Mo** RAM Disque Dur **85 Mo** - carte VGA **512 Ko**
386SX 33 MHz **6290 F** 386DX 40 MHz 128 Ko **6790 F**
486SX 25 128 Ko **7290 F** 486DX 33 256 Ko **8290 F**
486DX2 50 256 Ko **9790 F** 486DX 50 256 Ko **10390 F**
486DX2 66 MHz, 256 Ko **11690 F**

**VERSION FLASH :**

**4 Mo** RAM - DD **105 Mo** - SVGA **1 Mo, 65536** couleurs
386SX 33 MHz **7290 F** - 386DX 40 MHz,128 Ko **7790 F**
486SX 25 128 Ko **8390 F** 486DX 33 256 Ko **10290 F**
486DX2 50, 256 Ko **10690 F** 486DX 50 256 Ko **11490 F**
486DX2 66 MHz 256 Ko **12790 F**

**VERSION LIGHT**

**4 Mo** RAM - Disque Dur **105 Mo** SVGA **1 Mo,16.7 Millions** de couleurs **ACCELERATRICE WINDOWS**
386SX 33 MHz **7690 F** 386DX 40 MHz, 128 Ko **8490 F**
486SX 25 128 Ko **8990 F** 486DX 33, 256 Ko **10790 F**
486DX2 50, 256 Ko **11290 F** 486DX 50 256 Ko **11990 F**
486DX2 66 MHz, 256 Ko **13290 F**

### OPTIONS PC

| | |
|---|---|
| - 1 Mo SIMM supplementaire | + 390 F |
| - Moyen Tour + carte SVGA 1 Mo **33 bits LOCAL BUS, 16.7 Millions de couleurs** pour PC 486DX LIGHT | + 1300 F |
| Lecteur CD ROM/CD-AUDIO | + 2000 F |
| - MS DOS 5.0 **ou** WINDOWS 3.1 | + 590 F |
| - MS DOS 5.0 **et** WINDOWS 3.1 | + 990 F |
| - SOUND BLASTER PRO (offert 1 micro & 2 mini enceintes) | + 1390 F |
| - SOUND BLASTER 2 | + 790 F |
| Digitaliseur VIDEO MAKER + softs | + 3550 F |

## EURO SOCCER

*Flair Software – Simulation de foat – Testé sur Amiga Disponible sur Amiga et PC.*

Hé, Didier! Réveille-toi, t'en fais pas ça va aller! Remets-toi de tes émotions, je vais le faire ce test. Bon, laissons Didier tranquille et venons en au fait. Euro Soccer est un pseudo jeu de foot d'une qualité déplorable. Sérieusement, je ne comprends pas qu'un éditeur ait le culot de sortir une chose pareille. Il n'y a aucun point pour sauver ce jeu de la poubelle. Pas beau, pas jouable, avec des bugs... A mon avis le flop de l'année. Tiens! je suis tellement dégoûté que je sens que je vais tomber dans les pommes. Tiens bon Didier, j'arrive !

**Intérêt : 21%**

## AV8B HARRIER ASSAULT

*Domark Simulation de vol Testé sur Amiga – Disponible sur Amiga.*

Testé le mois dernier par le grand Olivier, AV8B n'avait pas vraiment vaincu l'enthousiasme à la rédaction à cause de son manque d'originalité dans la réalisation. Son seul intérêt venait de la possibilité d'être chef d'une campagne ou simplement pilote. La version Amiga possède malheureusement les mêmes défauts avec en plus une lenteur des animations incontrôlable (quoique...). L'écran de jeu est franchement sobre et la notice est frêle. Le pilotage est parfois très curieux, puisque les commandes répondent à mon humble avis, assez mal. Bref, malgré le poids des années parues sur les simulateurs de vol sur Amiga, qui aime surclasse le bon vieux F-16 Interceptor.

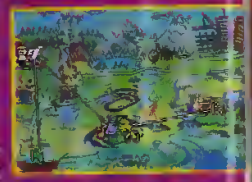
**Intérêt : 69%**

## TURBO SCIENCE

*Sierra On Line – Jeu éducatif – Disponible sur PC.*

Turbo Science est un éducatif de chez Sierra faisant partie de la nouvelle série Sierra Discovery Series. Le but de ce jeu est de tester vos connaissances en sciences physiques et surtout de vous en faire acquérir de nouvelles. Turbo Science s'adresse aux enfants de 7 à 14 ans.

Malheureusement (ou heureusement) le jeu est en anglais et une grande partie du jeu est composée de mots. Vous êtes une excellente équipe de coureurs d'aventure. Le principe est simple, vous devez participer à une course contre une équipe. Grâce à l'ordinateur, pour vous déplacer d'un point à l'autre vous avez plusieurs modes de transport à votre disposition. Chaque mode consomme une certaine quantité d'énergie. Pour arriver premier vous devez répondre à des questions sur les lieux où vous êtes. Les lieux sont fermés et remplis de ennemis tels que les états de la matière, la pression, la gravité, les sources d'énergies, les unités de la vie courante. Les questions sont posées par l'intermédiaire d'un centre avec plusieurs choix de réponses. Une bonne réponse vaut moins de points à l'arrivée, une mauvaise en fait perdre. En définitive Turbo Science est un bon éducatif mais peu fera un jeu l'intérêt.



**Intérêt : 77%**

## ROME AD92

*Millennium – Jeu d'aventure/stratégie – Testé sur Amiga – Disponible sur Amiga et PC.*

Testé il y a quelques temps par Yann dit le Breton (il voulait se venger des romains), Rome AD92 débarque sur Amiga. Le but de ce jeu est de devenir empereur ce qui est des plus hard puisque vous commencez l'aventure en étant un esclave parmi des milliers. Ce jeu se compose de plusieurs niveaux dans lesquels nombre de missions devront être accomplies. Ceux qui ont des scrupules coinceront assez vite dans le jeu car le pouvoir ne doit pas avoir de prix. Le système de jeu est plutôt convivial puisqu'entièrement à la souris. Par rapport à la version PC, on ne peut noter que peu de différences mis à part un nombre de couleurs plus restreint. Rome devrait plaire à ceux qui avaient déjà craqué pour Robin Hood car tout y est identique sauf l'intrigue. Pour les autres, je trouve qu'il manque à Rome quelques sublimes choses qui rendent les jeux de véritables hits en puissance.

**Intérêt : 75%**

## DARKSEED

*Cyberdreams – Jeu d'aventure en Français – Testé sur Amiga – Disponible sur Amiga et PC.*

Les amigafans vont pouvoir enfin découvrir le monde glauque qu'a crée H.R Giger pour le monde micro après avoir fait ses preuves au cinéma avec les visuels d'Alien (dont le monstre) et autres films du même acabit. Vous êtes dans la peau de Mike Dawson se réveillant un beau matin avec un mal de crâne énorme et insupportable. Au fur à mesure que vous avancerez dans l'aventure, vous découvrirez que vous n'avez plus que 3 jours à vivre si vous n'arrivez pas à vous débarrasser de l'embryon que d'ignobles aliens ont incrusté dans votre crâne. La version Amiga est au moins aussi bonne que la version PC avec des graphismes en haute résolution. Le contexte sonore a gagné en qualité et donne à ce jeu une ambiance des plus oppressantes. Un très bon jeu qui montre que l'Amiga est loin d'être aux oubliettes.

**Intérêt : 85%**

## PIRACY

*Icom – Jeu de stratégie – Testé sur Amiga – Disponible sur Amiga.*

Ce [illegible] se [illegible] dans le jeu. On [illegible] la présence de [illegible] et des monstres [illegible]. Seule une [illegible] pour [illegible] l'équité entre les [illegible] et [illegible] [illegible] [illegible]

Un musée pour t'éclater en gfx

3615 GEN4 puis *MUS.

## SHADOWORLDS

*Krisalis - Jeu de rôle - Testé sur Amiga - Disponible sur Amiga, ST.*

Dans la lignée de Shadowlands, Krisalis nous présente son nouveau jeu de rôle, conservant le même système de jeu que Shadowlands. Contrairement au volet précédent, dont l'action se situait dans un monde médiéval-fantastique, cette aventure se déroule dans futur désormais fortement tâché de logique. Les amateurs de tuels laser, blasters et autres tirs vont être comblés... En effet, ils vont pouvoir se promener en mode une équipe de quatre soldats que l'on peut qualifier de "franchement virils", et les faire évoluer à travers une énorme station spatiale.

Ce complexe est un véritable cauchemar de recherche militaire où, comme de bien entendu, il n'est plus possible de communiquer avec elle. Votre mission est donc d'explorer la station et les autres planètes du système pour comprendre ce qui s'y passe. C'est le traditionnel mètre à zéro que les autorités militaires vous téléphonent donc sur les lieux de l'action pour vous y aider. Le jeu vous donne la possibilité de prendre une équipe préformée, ou bien de sélectionner vous même vos hommes. Une fois ceci fait, vous vous retrouvez dans la première salle de la base. La vue isométrique de l'action, assez agréable, est la même que celle de Shadowlands, en ce qui concerne le système de jeu, par contre, c'est assez moyen... Je préfère quand même pour ceux qui ne connaîtraient pas l'épisode précédent : Une aide de jeu centrale permet de faire exécuter toutes les actions réalisables au personnage sélectionné. En cliquant sur la jambe gauche, le personnage se lève, face en entraînant les autres avec lui, la jambe droite le fait se déplacer seul, la main droite le saisir un objet, la gauche l'en servir et la tête le lire ou l'observer. Ça a l'air simple comme ça, mais à l'usage, ce n'est pas ce que l'on a fait de plus rapide. Un point important qui devrait plaire au joueur est le système de "Super-shoot-o-matique". Il permet d'éclairer chaque zone en fonction de la lumière que celle-ci est censée recevoir. Par exemple, si vous pénétrez une pièce dans une pièce noire, la seule lumière vous entourera et ce sera déjà beaucoup avec vous. Le problème, c'est que les programmeurs semblent visiblement très fiers de leur système, et qu'ils en ont franchement abusé. En effet, plus de 90% de la station est à moitié dans le noir, ce qui rend les manœuvres incessantes, pour voir la moindre petite chose, et relativement mal facturé... En ce qui concerne la musique, pas de problème, il n'y en a pas, et les bruitages sont aussi moyens que rares. Bref, Shadowworlds est un jeu qui est loin d'être un système de jeu qui peut plaire à certains, mais qui personnellement ne m'a pas séduit. Ajouter à tous les problèmes soulevés, on ne peut faire qu'une sauvegarde par partie jouée et tous les personnages sont sensiblement identiques à l'écran (ce qui ne facilite pas les prises de décisions rapides en cas de combat pour sauver l'un soldat à l'autre) et vous comprendrez mon enchantement mitigé...

**Intérêt : 60%**

## ASHES OF EMPIRE

*Mirage - Jeu d'action / Aventure - Testé sur PC - Disponible sur Amiga, PC.*

Voici la version PC de ce jeu à la Mélangeur récemment sur Amiga. Pour ceux qui ne se souviennent pas de l'histoire, rappelons que ce jeu mettait en scène la version [illegible] qui s'affrontaient dans le N-47, [illegible] Le but du jeu était d'abord [illegible] pour ensuite [illegible] réaliser un certain [illegible] Le tout [illegible] un jeu d'aventure, [illegible] un jeu d'arcade, [illegible] un jeu de stratégie, le tout [illegible] assez sympathique. Voici qu'arrive une cassette vidéo [illegible] d'améliorer le jeu [illegible] premièrement, cette version [illegible] sur

**Intérêt : 77%**

## TROLLS

*Flair - Jeu d'arcade – Testé sur Amiga – Disponible sur Amiga et PC.*

Ce très sympathique produit a su profiter de son adaptation sur Amiga pour acquérir quelques avantages propres à cette machine. Le jeu en plein écran, bénéficie d'un scrolling de très bonne qualité, même s'il a parfois du mal à suivre votre personnage lorsque vous allez trop vite. La maniabilité reste en deçà de ce qu'elle aurait pu être, mais la variété des décors, des ennemis et les possibilités du jeu suffisent largement à faire de World Of Trolls un produit agréable.

**Intérêt : 75%**

## ACES OF THE PACIFIC : WW II 1946

*Dynamix – Simulateur de combat – Testé sur PC*

Les fans de combat aérien en général et de Aces of the Pacific en particulier vont être gâtés avec cette disquette supplémentaire qui vous permet de vivre une [illegible] de la guerre du Pacifique de 1945. De ce fait, on se retrouve avec de nouveaux avions qui auraient été mis en service si la guerre ne s'était pas terminée à la fin août [illegible] dans tous les manuels d'histoire. Ainsi, vous aurez le privilège de piloter le Grumman F7F Tigercat ou encore le Kyushu J7W Shinden. Bref, pas mal de choses à découvrir en plus. Avec cette disquette, de nouvelles campagnes dynamiques apparaissent avec de nouvelles missions. Le reste du jeu n'a pas changé d'un poil. Les graphismes sont toujours aussi [illegible] avec une animation [illegible] pour peu que vous disposiez d'un 386 DX minimum, 25 mhz. Ce n'est donc pas à réserver aux machines [illegible] Aces of the Pacific ou sur les autres, il n'y a rien à voir, circulez !

**Intérêt : 80%**

## MAGIC CANDLE 3

*Mindcraft - Jeu de Rôle - Testé sur PC - Disponible sur PC.*

Comme dans la plupart des jeux de rôle, si on vous demande au château, c'est que quelque chose ne tourne pas rond. Il en effet rare que l'on vous appelle uniquement pour vous remercier d'avoir risqué votre vie depuis de nombreuses années. Et vous avez bien raison de le penser... Si la reine vous convoque ce n'est pas pour vos beaux yeux, mais parce que la forêt du coin est un peu bizarre en ce moment. Arbres pourris, éclat sombre, puanteur... Bref tout les symptômes sont présents pour que votre diagnostic d'aventurier soit indiscutable ; Le mal est en train de reprendre le dessus... En avant toute! On enfile les bottes, on ressort la bonne vieille épée à deux mains, des bonnes rasades de potion de soin et roulez jeunesse. Comme vous le voyez, le début du scénario n'a rien de bien original, mais de découvertes en découvertes, le jeu est intéressant. La réalisation est du style Ultima (les premiers du genre), dotée d'une qualité graphique assez sympa, mais sans surprise. Vous incarnez le chef d'un groupe dont vous choisissez le type (guerrier, chasseur, homme des bois ou spécialiste de l'épée) puis vous sélectionnez différents volontaires pour vous accompagner dans vos aventures. Le système de gestion des déplacements se fait à la souris, et est assez pratique. Du côté son, la version testée n'en comportait malheureusement pas, je ne m'étendrais donc pas là dessus. En définitive, même s'il ne peut rivaliser avec les plus grands du moment, Magic Candle 3 est un petit jeu sympathique qui plaira aux acharnés du jeu de rôle.

**Intérêt : 70%**

AMIE LE PRO.

SUPER BRADERIE

DES PRIX FOUS A NE PAS MANQUER !

ORDINATEURS...

PERIPHERIQUES...

LOGICIELS...

CONSOLES DE JEUX...

JEUX*...

LIBRAIRIE...

CONSOMMABLES...

*JEUX GARANTIS A PARTIR DE 50 F

AMIE

11, Bd Voltaire 75011 PARIS

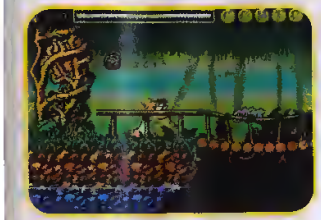
Tél. : 43.57.48.20

# Sleepwalker

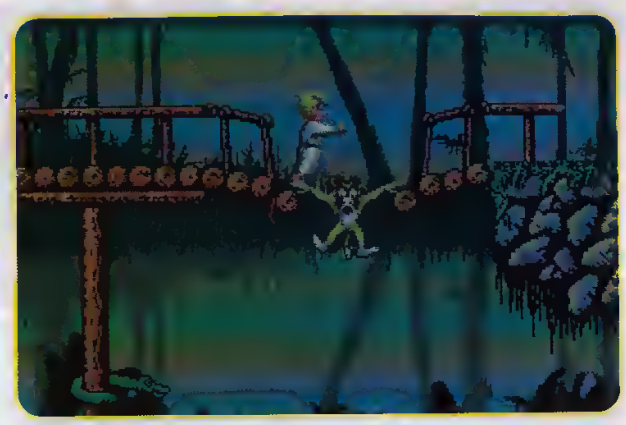
*Le pauvre chien que vous incarnez va avoir bien des difficultés à conduire son somnambule de maître à bon port. Cette forêt possède à peu près tous les pièges possibles et imaginables. Vous allez comprendre ce que veut dire : "Une vie de chien"*

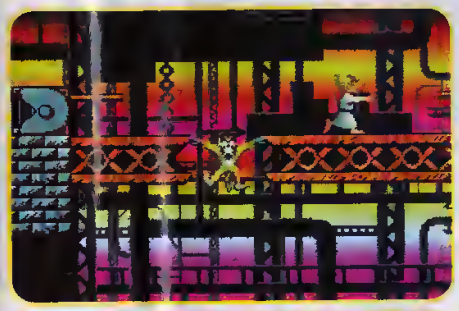
Sleepwalker se traduit aisément en français par somnambule. Vous êtes dans ce jeu un adorable petit toutou qui veille tranquillement sur son jeune maître. Enfin, quand je dis tranquillement, je parle un peu trop vite car ce gentil garçon est un de ces humains, qui marchent tout en dormant. Eh, oui ! Or, réveiller un somnambule peut être très dangereux et vous le savez bien. Vous voici donc en train de faire des pieds et des mains pour dégager le chemin de ce dormeur impénitent. Il faudra donc aussi bien fermer les bouches d'égouts et les fenêtres, que lui bloquer la route, le temps qu'une solution s'offre à vous. Vous devez lui éviter de trop fortes commotions (chutes, chocs contre les murs...) et surtout le moindre contact avec de l'eau, car c'est alors le réveil dans toute son horreur. Au fur et à mesure des niveaux, vous aurez de plus en plus de nouveaux obstacles qui menaceront le sommeil de votre maître.

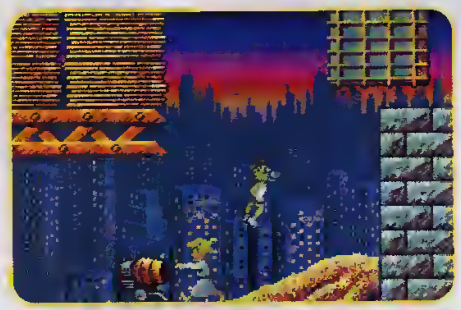
Il faudra pousser des blocs de pierre dans des trous ou devant des jeysers, donner des coups de pieds aux fesses de votre ami pour qu'il atteigne des plate-formes, assommer divers ennemis

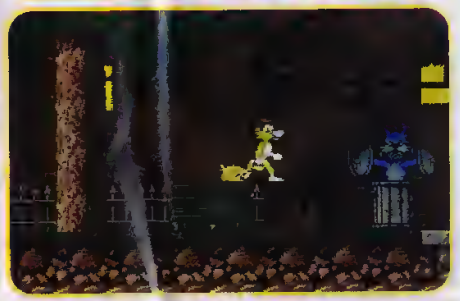


et même vous accrocher à des rondins pour servir de pont, afin que le somnambule ne tombe pas dans un précipice. Bref c'est du délire, d'autant plus que les décors changent assez souvent, avec des dangers sans cesses renouvelés. La grande qualité du jeu semble être son excellente jouabilité et une rapidité de scrolling par moment qui n'est pas sans rappeler Sonic de par sa rapidité ! Le style des dessins et surtout des animations de votre "sac-à-puces" font tout de suite penser aux dessins animés loufoques du style Tex Avery ou Tom & Jerry. Ocean innove !



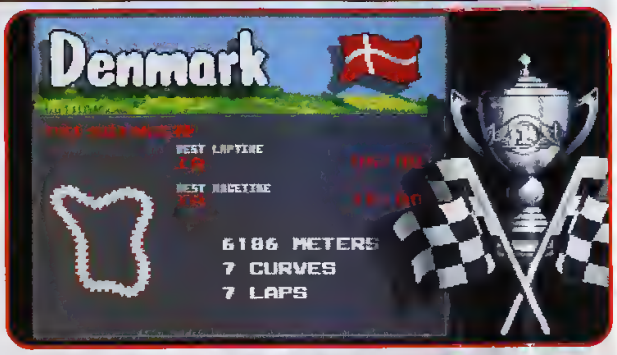






*Quand on voit les lieux abominables que le jeu vous fait traverser, on se dit qu'effectivement, il vaut mieux que le jeune garçon dorme profondément. En tout cas, une chose est sûre, le pauvre chien ne risque pas de réveiller toute la maison le lendemain matin pour aller faire son pissou... (ou alors il a un grave problème d'incontinence !!!...)*

Psygnosis est en train de vous préparer une petite merveille, Prime Mover, une course moto autour du monde, rien de moins ! Le jeu est trés complet et pourtant d'une grande simplicité, ce qui n'est pas une mince affaire. Au début vous avez à choisir votre pilote entre une bonne dizaine de candidats. Rassurez-vous, il n'y a pas de pilote meilleur que les autres! Cela donne juste un peu plus de personnalité au jeu. Il vous faudra choisir l'âge, le poids, la taille de votre poulain, sachant que cela peut avoir une importance (suspens). La course commence aux Etats-Unis par un circuit assez simple, avec de bonnes vieilles lignes droites. Avant la course vous visualisez le circuit et vous avez à votre disposition des renseignements tels que le nombre de tournants, le nombre de lignes droites et le nombre d'intersections. Munis de ces informations, vous pouvez choisir votre moto. Chaque véhicule a des caractéristiques différentes. Les principales sont la vitesse maximale, l'accélération, le poids, la compression, le type de roues... Le choix se limite à cinq machines. Une juste évaluation du circuit est vitale pour le choix de la moto, bien que votre style de conduite intervienne aussi dans votre choix. A-vous de choisir entre conduire technique ou stylé. Une fois parfaitement préparé, vous vous lancez dans la course. Là plusieurs surprises vous attendent. La maniabilité de la machine est ahurissante. Vous jouez au joystick et les commandes sont d'une convivialité à faire pleurer. Pour

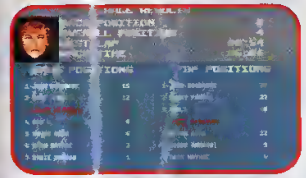


*Toutes les motos ont des caractéristiques très différentes. A vous de choisir votre engin en fonction de vos goûts et bien sûr des nécessités du circuit. Pour ma part, je préfère la bleue... question de look !*





accélérer, vers le haut et en poussant le bouton vous passez une vitesse supérieure. Pour décélérer, vers le bas et en poussant le bouton vous rétrogradez. A gauche et à droite pour tourner. Deuxième surprise, les graphismes sont superbes. A la fois simple et beaux. De plus vous verrez un scrolling différentiel pour les paysages qui vous donnent une excellente impression de vitesse dans les tournants. Troisième point, la musique. Tout est fait pour que vous pensiez vitesse au niveau des musiques. Elles sont excellentes avec un rythme endiablé propre à vous faire accélérer plus que de mesure. Autre partie importante, les effets sonores sont à couper le souffle (au propre comme au figuré puisque des fois les bruits de crash risquent de priver complètement votre pilote de souffle). Il est trés pratique d'entendre venir votre poursuivant et surtout de pouvoir juger sont régime moteur afin de deviner sa vitesse relative. A-vous de réagir à temps. La course se déroule sur une dizaine de parcours qui sont de niveaux variables. Pour finir, à la fin de chaque course vous avez un récapitulatif des positions avant la course et des positions actuelles dans le championnat. Prime Mover semble vraiment être le futur jeu de course moto sur Amiga. Un trés sérieux concurrent pour No Second Prize (Thalion) et de quoi nous faire oublier le pitoyable Red Zone. En tous cas Stéphane a déjà prévu d'acheter une mobylette afin de se préparer psychologiquement. Un jeu attendu avec impatience.



*Après chaque course, vous aurez accès à ce tableau qui vous donne votre position par rapport aux autres concurrents, dans la dernière course disputée ainsi que dans le championnat.*

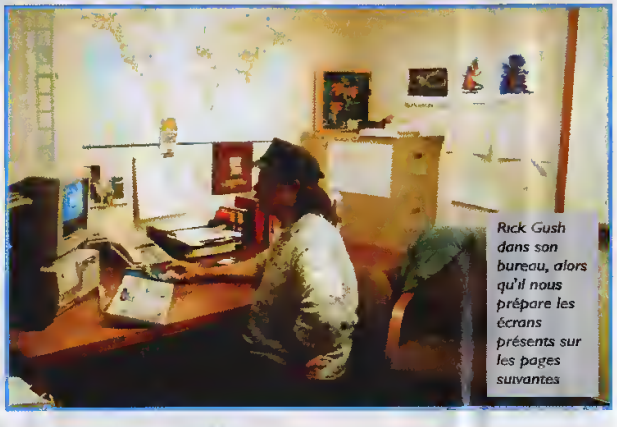
*Vous pouvez remarquer la simplicité et la beauté du décor. Pas de surcharge de couleurs ou d'objets, tout est fluide. . .*
*Le scrolling différentiel aide fortement à donner l'impression de vitesse.*

# WESTWOOD STUDIOS

***Profitant de son voyage à Las Vegas, notre renard du désert, Didier Bip Bip, s'est arrêté quelques heures dans les tous nouveaux locaux de Westwood Studios. Ce nom vous rappelle quelque chose, pas étonnant car Westwood Studios est le nouveau nom de Westwood Associates, alias Westwood. Eh, alors ? Allez-vous me rétorquer ! Ils sont tout de même à l'origine de produits comme Battletech, DraganStrike, Eye Of The Beholder I & 2 et surtout The Legend Of Kyrondia. Depuis leur association avec Virgin Games il y o quelques mois de cela, la compagnie s'est sérieusement agrandie, déménageant à l'occasion pour de nouveaux bureaux. Passant d'interview en interview, Didier s'est renseigné sur tout ce qui concernait la compagnie.***

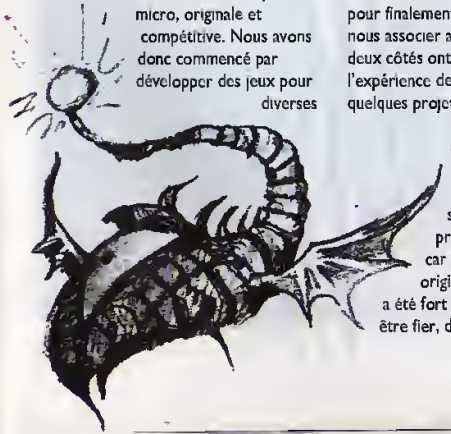
## Interview Brett Sperry

Mercredi 6 janvier, 2 heures de l'après-midi. Après avoir pris un taxi, je me retrouve dans la banlieue sud de Las Vegas. En face de moi, des bâtiments récents. Après avoir difficilement trouvé la réception de Westwood, trente seconde de marche à travers des couloirs, des bureaux, encore des couloirs, un escalier... pour finalement me retrouver dans le bureau de Brett Sperry, président de la compagnie.



*Rick Gush dans son bureau, alors qu'il nous prépare les écrans présents sur les pages suivantes*

**Gen4 :** Bonjour Brett. Peux-tu te présenter pour nos lecteurs français ?
**Brett Sperry :** Hi ! Je suis à l'origine de Westwood, avec mon ami Louis J. Castle. Louis est toujours là, en tant que Vice Président et Chef du Développement. En 1985, nous avons décidé de créer une société d'édition de jeux sur micro, originale et compétitive. Nous avons donc commencé par développer des jeux pour diverses autres compagnies dont Activision (Battletech) et plus récemment SSI (Eye Of The Beholder 1 et 2, Dragon Strike) pour finalement devenir indépendant et nous associer avec Virgin Games. Les deux côtés ont pu ainsi bénéficier de l'expérience de l'autre et realiser quelques projets ambitieux.



**Gen4 :** Quel est ton meilleur souvenir ?
**Brett :** Le développement sur Dragon Strike. Ce produit représentait un défi car il était complètement original et très dur à classer. Il a été fort bien accueilli et j'avoue en être fier, d'autant plus que j'avais énormément travaillé dessus ! Mais je tiens avant tout à remercier tous mes collègues. L'ambiance dans nos locaux est un de nos points forts. Tout le monde s'entend bien et j'avoue qu'une des qualités requises pour entrer dans la boite est de savoir travailler en équipe. Les individualistes n'ont pas trop leur place chez nous. Chaque projet est donc en lui même une réussite, ne serait-ce que pour l'ambiance de travail.

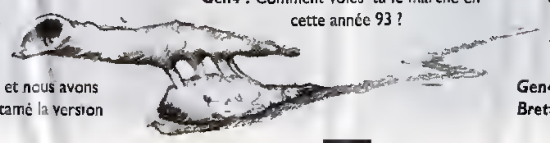
**Gen4 :** Quoi de neuf à Las Vegas sinon ?
**Brett Sperry :** Des dollars. Des tonnes de dollars, surtout pour ceux qui savent ne pas jouer dans les casinos ! N'est-ce pas Didier ?

**Gen4 :** Hum... Bon, oublions ces détails. Alors, le bilan de cette année ?
**Brett Sperry :** Très largement positif, surtout avec The Legend Of Kyrandia qui fait un carton à travers le monde entier. L'année 93 s'annonce très bien elle-aussi avec pour commencer Dune 2, mais aussi quelques projets consoles, dont Elven Hollow (il existe pour l'instant quatre ou cinq autres noms pour ce jeu) sur SNES. Louis Castle: Il s'agit d'un autre gros projet de cette année 93. Le joueur y dirigera un jeune garçon dans un monde mystérieux. Les graphismes et les sons suscitent un gros travail, mais le point fort du jeu sera surtout sa grande jouabilité et ses énigmes, qui en feront un des rares jeux d'aventure vraiment sympa sur SNES.

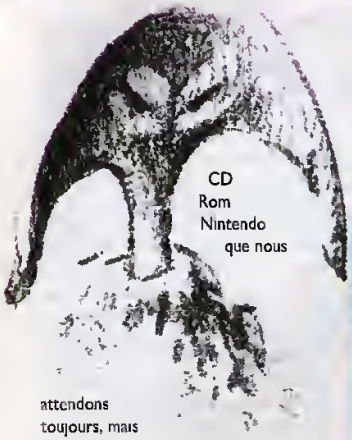
**Gen4 :** A propos de Dune 2 sur micros, vous avez frappé un grand coup. Avez-vous des projets du même genre ?
**Brett :** La version PC de Dune 2 est en effet un produit important. Nous sommes en train de finaliser la version Amiga et nous avons sérieusement entamé la version Megadrive. La traduction dans plusieurs langues, dont le français, marque bien notre désir de fournir des produits adaptés à chaque pays. Nous sommes en effets en train de penser à d'autres produits similaires. L'idée de scénarios pour Dune 2 est pour l'instant à l'étude, mais nous préférerions créer de véritables nouveaux produits.

**Gen4 :** Quels autres projets avez-vous dans vos placards pour cette nouvelle année ?
**Brett Sperry :** Nous sommes en train de finir Kyrandia CD et nous avons bien sûr commencé à travailler sur Kyrandia 2. Le personnage principal sera cette fois Zanthia, la jeune femme qui aide Brandon dans le premier épisode. Nous avons en développement Lands Of Lore, un jeu de rôle qui n'est pas sans rappeler les jeux du type Eye Of The Beholder. Nous avons aussi d'autres jeux du genre Dune 2, utilisant un système similaire, qui sortiront sous un nouveau label (tout comme Fables and Fiends pour Kyrandia) : le nom provisoire en est Commander Conquest. Nous avons encore quelques autres surprises, mais nous préférons attendre quelques mois avant d'en parler.

**Gen4 :** Comment voies-tu le marché en cette année 93 ?
**Brett :** Dur. Très dur ! Avec un nombre de plus en plus important de plate-formes, nous devons sans cesse nous développer et faire des choix. La gamme Atari est d'ores et déjà abandonnée et nous n'allons pas tarder à faire de même avec l'Amiga, ces deux ordinateurs étant quasiment inexistants ici aux USA. Lands Of Lore sera peut-être notre dernier produit Amiga. Je suppose que Virgin Games UK s'occupera toujours des conversions sur Amiga pour les produits suivant. Au niveau micro, le PC reste bien sûr notre cible principale, mais nous essayons de developper des produits qui fonctionneront encore sur un 286 à 16 Mhz, alors que la plupart de nos concurrents éditent des jeux qui nécessitent au minimum un 386 ! Les deux nouveautés pour nous sont les consoles Megadrive et Super Nintendo, qui constituent un marché potentiel fabuleux mais aussi le support CD. L'arrivée chez nous de Jennifer Sward nous a permis d'aborder le sujet sereinement. Elle travaillait en effet jusqu'au mois d'octobre chez Lucasfilm, dans le secteur CD et elle a bossé par exemple sur Loom Talkie, Indy Talkie... Sur Kyrandia CD, il a fallu modifier certaines animations pour qu'elles correspondent aux voix, mais sinon, le jeu est strictement le même. Il n'y aura pas hélas de version avec des voix françaises !



**Gen4 :** Et les nouvelles machines ?
**Brett :** Il y a en effet le Mega CD et le

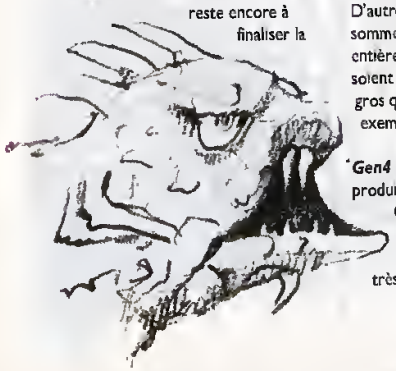


CD Rom Nintendo que nous attendons toujours, mais je dois avouer que nous allons sûrement miser sur la 3 DO, ex-SMSG. Elle semble offrir des capacités fabuleuses. Le CDTV et le CDI n'a pas vraiment démarré aux Etats-Unis, surtout pour le premier. Nous attendons de voir ce que donnera le Full Motion Video sur le CDI, mais quoi qu'il en soit, nous n'avons rien de prévu dessus pour l'instant.

**Gen4 :** Merci Brett et à bientôt. Brett: Merci à vous d'être venu. Bye Bye.

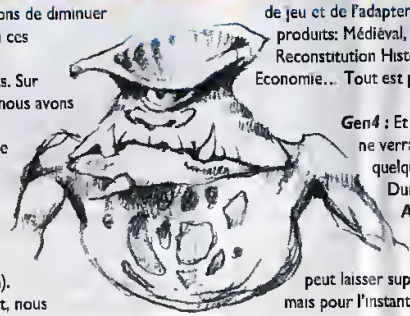
## Interview Aaron E. Powell

Aaron E. Powell est le producteur adjoint sur Dune 2. Simple graphiste il y a encore quelques mois, il s'est retrouvé promu à ce poste pour la finition du produit.
Gen4: Salut Aaron. Alors, c'en est fini de Dune 2 ? Aaron: Pas tout à fait. Il nous reste encore à finaliser la version Amiga et surtout la version Megadrive. Chacune nous pose des problèmes. Sur Amiga, il s'agit d'un problème de place, car ceux qui ne possèdent pas de disque dur, sont obligé de changer fréquemment les disquettes dans leurs lecteurs pour tous les jeux importants sortis récemment.



nous avons des tonnes d'innovations et d'améliorations à ajouter à ce produit. Nous envisageons donc la possibilité d'utiliser ce système

Nous essayons de diminuer au minimum ces perpétuels changements. Sur Megadrive, nous avons du modifier l'interface de jeu, puis-qu'aucun icône n'apparaît sur la carte (plein écran). D'autre part, nous sommes en train de refaire entièrement les sprites pour les tanks soient au moins deux ou trois fois plus gros que les Quads et les Trikes par exemple.

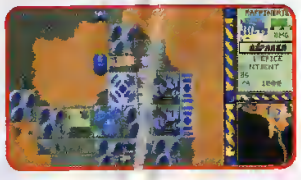


de jeu et de l'adapter pour d'autres produits: Médiéval, Science Fiction, Reconstitution Historique, Economie... Tout est possible.

**Gen4 :** Et après Dune 2, ne verra-t-on pas dans quelques mois sortir Dune 3 ?
**Aaron :** Il est vrai que le titre de cet épisode peut laisser supposer une suite, mais pour l'instant, nous ne savons pas vraiment.

**Gen4 :** Et après, tu t'occuperas des produits de la lignée Commander Conquest ?
**Aaron :** Tu connait ce projet ? Bon et bien nous sommes vraiment très contents de Dune 2 et encore,

**Gen4 :** Merci Aaron et bonne continuation. Aaron: Salut Didier.







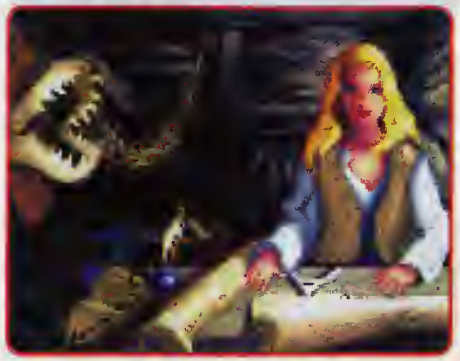
## Interview Rick Gush

Rick Gush, dit Coco, est un des personnages fort de Westwood Studios. Il, s'occupe du développement de Lands Of Lore et croyez-moi, le projet nécessite un sacré boulot. Son hobby est l'horticulture, mais cela ne l'empêche pas de nous cultiver une belle plante pour le milieu de l'année prochaine : Lands Of Lore.

*On reconnait assez aisément le style des graphistes de Westwood Studios qui ont rendu The Legend Of Kyrandia, Eye Of The Beholder I et 2... Superbe !*

**Gen4 :** Salut Rick. Alors, c'est toi le grand Manitou du nouveau jeu de rôle de Westwood Studios ?
**Rick :** Salut Gen4. Je m'en occupe en effet, avec une bonne dizaine d'autres personnes. En ce moment, presque tous les graphistes sont en train de bosser dessus. La plupart s'occupent des monstres et des personnages, mais il y en a aussi qui sont sur les décors et les nombreux écrans qui apparaîtront à certains moments.

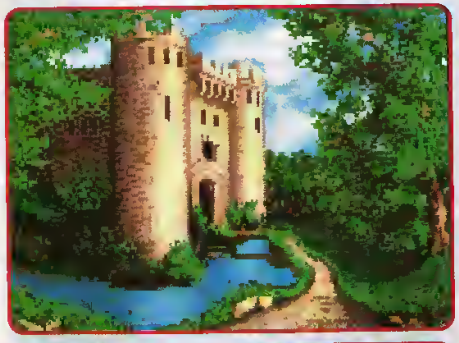
**Gen4 :** Comment travaillent-ils pour ce projet ?
**Rick :** La plupart du temps, ils commencent directement à dessiner sur ordinateur, quelques uns utilisant cependant des roughs en noir et blanc pour avoir un modèle. Nous avons abordé ce projet de façon originale, car si au niveau des graphismes plus de la moitié du jeu est déjà fini, nous n'avons presque rien au niveau code, ce qui explique que tu ne puisses pas voir un morceau du jeu tourner.



# Baum, paf, klonk. Destroyer les autres en réseau ? 3615 GEN4, tape *ZAP.

**Gen4 :** Avec tous ces graphismes, le jeu prendra-t-il des dizaines de mégas sur un disque dur ?
***Rick :*** Non. Nous avons beaucoup travaillé sur des techniques de compression et ce jeu qui devrait faire dans les 20 mégas n'en prendra en fait qu'une dizaine.
Nous allons bien sûr soigner aussi tout ce qui est ambiance sonore, Dwight Ohara et Franck Klepacki, deux de nos talentueux techniciens sonores s'étant attelés à la tâche.

**Gen4 :** Et le jeu en lui même, à quoi ressemblera-t-il ?
***Rick :*** Comme tu peux le voir, nous nous sommes inspirés de nos précédentes productions du type Eye Of The Beholder, mais nous avons apporté de nombreuses améliorations. La fenêtre de jeu est plus grande, l'interface encore plus conviviale, avec surtout beaucoup plus de possibilités. Désolé, mais on essaye de garder secrets quelques autres surprises.
**Gen4 :** Et le scénario ? Lui aussi, plus complexe, plus complet et plus long ?
***Rick :*** Tout juste. Le joueur dirigera en fait un seul personnage, dans une quête multiple. Divers personnages pourront venir le rejoindre pour mener à bien ses missions, chacun ayant une personnalité propre. Vous devrez trouver un moyen de sauver le seigneur du royaume, empoisonné par une infâme sorcière Shapechanger. Pour le sauver, quatre puissants magiciens l'ont enfermé dans un sarcophage magique et vous devrez aussi convaincre chacun de ces sorciers de vous donner une partie de la clef qui permet d'ouvrir ce sarcophage ! L'histoire se déroulera en huit chapitres, chacun correspondant globalement à une quête majeure. Le produit est prévu pour cet été sur PC et nous comptons développer une version Amiga en 32 couleurs !



**Gen4 :** Merci et à bientôt pour une preview plus détaillée ? Rick. Pas de problème. Bye

SCROLLING
Vente Par Correspondance de Logiciels de Jeux Sur Micros

51, chemin de l'Altenberg - Tél 88-08-20-70
67140 BARR - Fax 88-08-06-00

**Amiga**

| | |
|---|---|
| Bill's tomato game | 280 |
| Black Crypt | 255 |
| Campaign | 340 |
| Doodlebug | 235 |
| Flashback | 280 |
| Goblins 2 | 280 |
| Legend of Kyrandia | 310 |
| Microprose F1 Grand Prix | 280 |
| No Second Prize | 250 |
| Sensible Soccer 92-93 | 235 |
| Shadow of the Beast III | 275 |
| Street Fighter II | 280 |
| The Shortgrey | 280 |
| Ween the Prophecy | 280 |
| Wing Commander | 365 |

**Atari ST**

| | |
|---|---|
| Action Sport | 280 |
| D Day | 250 |
| Doodlebug | 230 |
| Goblins 2 | 280 |
| L'Arme Fatale | 245 |
| Lemmings Double Pack | 265 |
| Lotus III | 340 |
| Microprose GP F1 | 280 |
| No Second Prize | 250 |
| Podium | 280 |
| Sensible Soccer 92-93 | 235 |
| The Shortgrey | 280 |
| Transarctica | 280 |
| Vroom | 245 |
| Ween the Prophecy | 280 |

**Compatibles PC**

| | |
|---|---|
| A-Train | 360 |
| Aces of the Pacific | 350 |
| Alone in the Dark | 410 |
| ATAC | 360 |
| B-17 Flying Fortress | 360 |
| Campaign | 350 |
| Comanche | 370 |
| Curse of Enchantia | 280 |
| Dune | 300 |
| F-15 Strike Eagle III | 420 |
| Goblins 2 | 320 |
| Harrier Jump Jet | 360 |
| Ishar | 360 |
| Kgb | 340 |
| King's Quest VI | 390 |
| Legend of Kyrandia | 335 |
| Legend of Valour | 370 |
| Microprose F1 Grand Prix | 360 |
| Nex Nebular | 360 |
| Super Cauldron | 270 |
| Transarctica | 305 |
| Ween the Prophecy | 320 |
| Wing Commander II | 360 |

**Macintosh**

| | |
|---|---|
| Flight Simulator IV | 450 |
| Indiana Jones and the Fate of Atlantis | 425 |
| Lemmings | 325 |
| Moonbase | 465 |
| Prince of Persia | 320 |
| Red Baron | 370 |
| Sim_Life | 415 |
| Test Drive II : The Duel | 365 |
| Tracon | 525 |
| V for Victory | 350 |

**Pour d'autres titres, n'hésitez pas à nous consulter au 88 - 08 - 20 - 70 .**

Pour commander, découpez ce bon et renvoyez-le accompagné de votre règlement à SCROLLING - 51, chemin de l'Altenberg - 67140 BARR - ou téléphonez au 88 - 08 - 20 - 70

Nom-Prénom .....
Adresse .....
Ville ..... Code Postal ..... Téléphone .....
Titres .....
..... Total .....

- Atari ST
  512 Ko [] 1 Méga []
- Amiga
  512 Ko [] 1 Méga [] 600 []
- Macintosh []
- IBM PC XT [] PC AT [] 5"1/4 [] 3"1/2 [] CGA [] EGA [] VGA []

Frais de port Normal 20 F []
Colissimo 25 F []
Contre-remboursement 26 F []
Total à payer ____

Paiement par : Chèque [] Mandat-lettre []
Carte-bleue [] N° ..... Signature
Date d'expiration ../..../....
[] Je désire recevoir votre catalogue gratuit

# C.E.S. DE LAS VEGAS

***Comme d'habitude, le C.E.S. de Las Vegas est l'événement du début d'année.***
***L'édition 93 n'a pas renié la tradition, et était même particulièrement intéressante, les nouvelles technologies telles que le CD-Rom commençant vraiment à percer. Bref, au lieu de vous présenter ce compte-rendu de façon classique, nous avons préféré changer un peu et vous le relater événement après événement, pour mieux vous faire vivre ce qu'est un salon.***
***Tout ce qui concerne les machines et produits CD se trouve bien sûr dans le cahier CD...***

## ÇA COMMENCE BIEN !

***Aéroport de Las Vegas, 6 janvier, 23h41 :*** Nous sommes bien arrivés à Las Vegas, mais pas nos valises... Voilà qui va compliquer notre tâche. Avec le décalage horaire, nous ne sommes pas fatigués, alors nous allons jouer une heure à l'Excalibur. Un mauvais soir pour le blackjack.

## KASPAROV PASSE CHEZ E.A.

***Alexis Park Hotel, 7 janvier, 08h30 :*** Dans le seul hôtel de Las Vegas ne comportant pas de machines à sous, nous attendons l'arrivée de Garry Kasparov, qui donne une conférence de presse pour la présentation du jeu d'échec d'Electronic Arts, qu'il sponsorise

mais sur lequel il a beaucoup travaillé. Beaucoup de modules d'aide et d'apprentissage, une vision 2D ou 3D, 500 parties célèbres, mais surtout une convivialité étonnante et des options nouvelles et très intéressantes devraient en faire LA référence en la matière.
Le jeu sera disponible sur PC avant l'été.

## IL EST ENCORE DE RETOUR

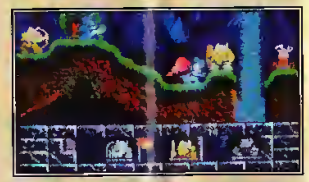
***Stand Capstone, 7 janvier, 11h02 :*** Après Terminator 2, voici **T2 Cyber Chess**, un jeu d'échec dans la lignée de Battlechess, mais utilisant des jeux de pièces tout droits sortis des visuels de T2, somptueusement retranscrits en VGA ou Super VGA.
Le jeu doit sortir avant l'été sur PC.

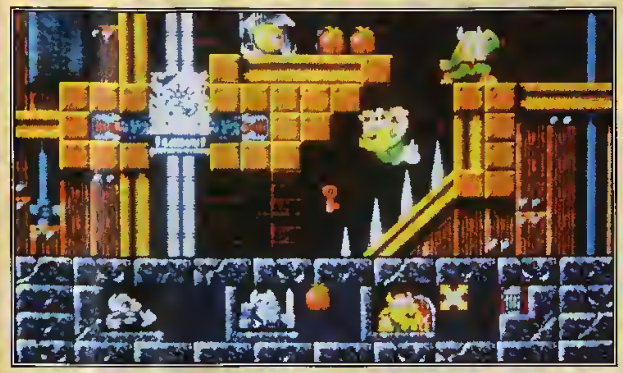
## SCHWING

***Stand Capstone, 7 janvier, 11h07 :*** Encore une adaptation de film chez Capstone, cette fois-ci avec **Wayne's World**, un jeu qui à l'air aussi délirant que le film, et qui est prévu pour PC en avril.

## LES VIKINGS PERDUS

***Stand Interplay, 7 janvier, 11h30 :*** **The Lost Vikings** est un jeu d'arcade et de réflexion dans la lignée de Humans, et qu'Interplay éditera prochainement sur Amiga





et PC. Le ou les joueurs doivent utiliser les talents de chaque viking pour passer de niveau en niveau. Prenant, drôle et très bien fait, le produit sortira au printemps.

## STAR TREK : LA SAGA CONTINUE

***Stand interplay, 7 janvier, 11h40 :*** Outre l'excellent jeu d'aventure déjà sorti l'an dernier, Interplay a prévu de nombreux autres projets basés sur cette série de SF célèbre à travers le monde entier. Spock et le capitaine Kirk seront de retour très prochainement dans nos pages.

## RETOUR A XEEN

***Stand New World Computing, 7 janvier, 13h42 :*** Pas grand chose de neuf pour la société américaine, si ce n'est **Darkside Of Xeen**, suite de Clouds Of Xeen, récemment sorti. L'intérêt de cette suite est qu'il est possible de lier les deux jeux et donc de passer d'un monde à l'autre sans problème. Les scénarios s'entremêlent alors, pour le plus grand plaisir des aventuriers ! Sans quoi, ça à l'air très proche des jeux précédents. Darkside Of Xeen sera disponible avant l'été pour PC, et sera en toute logique traduit en français.

## WIZARDRY REVIENT

***Stand Sir-Tech, 7 janvier, 13h55 :*** Nous avons pu jouer à la version terminée de **Wizardry : Crusaders Of The Dark Savant.** Le jeu semble encore plus beau que les autres produits du genre (Eye Of The Beholder 2, Might & Magic...) et surtout bien plus complexe au niveau du monde. Le jeu sortira sur PC, en français, aux alentours du mois de mars.

## L'OEIL NOIR CHEZ SIR-TECH, US GOLD

***Stand Sir-Tech, 7 janvier, 14h13 :*** Le jeu de rôle, développé par la compagnie allemande Attic Software, sera distribué en France par US Gold, une fois le jeu traduit en français. Moyennement beau, le produit semble par contre intéressant par son interface.

## ON REDECOUVRE ZORK !

***Stand Activision, 7 janvier, 15h00 :*** Activision présente **Return To Zork**, qui marque le retour de cette grande saga d'Infocom à l'écran, mais cette fois-ci totalement graphique, avec tous les dialogues parlés selon le même principe que Leather Godesses Of Phobos. Le jeu se déroule toujours dans un monde fantastique nommé **Great Underground Empire**, et propose vraiment des écrans somptueux et des énigmes complexes à souhait. Le jeu sortira courant 93.

## LA PARODIE ENVAHIE LES JEUX VIDEO

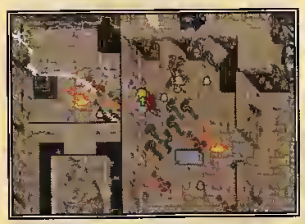
***Stand Spectrum Holobyte, 7 janvier, 15h09 :*** Nous découvrons **National Lampoon's ChessMeister 5 Billion and 1**, un jeu au titre très long et qui parodie

les ChessMaster 2000 et autres suites. C'est pourtant bel et bien un jeu d'échec, mais dont les pièces se battent comme dans Battlechess, avec cependant des pièces plus grosses, des animations plus soignées et un humour plus

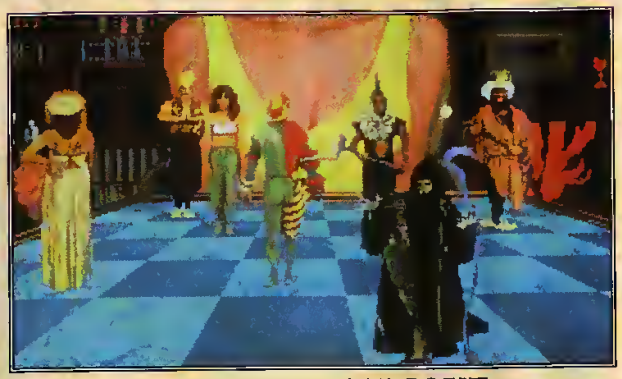
caustique. Les femmes ci-dessus hurlent en se battant ! Le jeu comporte 12 jeux de pièces différents, il existe 64 types de combats possibles...
Bref, National Lampoon's est un jeu à mourir de rire, qui devrait sortir très procbainement sur PC

## *MYSTERES SUR L'ILE DU SERPENT*

***Stand Origin, 7 janvier, 15h59 :*** Richard Garriot, plus connu sous le nom de Lord British, nous présente sa nouvelle création terminée; **Ultima 7 Part Two: Serpent's Isle**. Le jeu est encore plus beau que la première partie, avec une



présentation à couper le souffle, mais surtout une jouabilité bien meilleure. La version française du jeu devrait sortir presque en même temps que la version américaine.



## *RIEN DE NEUF SUR PRIVATEER*

***Suite Origin, 7 janvier, 16h12 :*** **Privateer**, le somptueux jeu dans le genre de Wing Commander 2, n'est pas présenté à ce C.E.S. Le jeu pourrait en effet ne pas sortir avant la fin de l'année, et quand on connaît les retards d'Origin sur ce type de produit, autant dire qu'il vaut mieux ne pas en parler comme d'un jeu de 93 pour le moment ..
Malgré cela, admirez l'écran ci-dessous, tout droit sorti d'une scène cinématique.

## *J'AI JOUE A STRIKE COMMANDER !*

***Suite Origin, 7 janvier, 16h23 :*** Ça y'est, nous découvrons la version quasi–finale de **Strike Commander**. Il ne reste plus qu'un ou deux bugs à trouver, et le jeu sortira sur le marché ! Que dire, si ce n'est que Strike Commander tient toutes ses promesses, et se révèle toujours aussi étonnant après un an de retard. Imaginez un simulateur de vol où tous les éléments visuels sont très détaillés,

VENTE PAR CORRESPONDANCE

7 JOURS D'ESSAI GRATUIT*

100% COMPATIBLE IBM

LIVRAISON RAPIDE

Tous nos systèmes sont soumis à un contrôle qualité extrêmement rigoureux avant leur départ de chez nous. Chargé bien défini, pour vous offrir une entière compatibilité d'exploitation des logiciels professionnels et de jeux actuels fonctionnant sur PC.
Nous intégrons avec [illegible] cartes mères 486 conçues autour des meilleurs microprocesseurs et oscillateurs de différentes intégrales, ce qui vous garantit un équipement prêt à pour évoluer avec [illegible] futures.
De plus, vous bénéficiez d'une assistance téléphonique gratuite, sans limitation dans le temps pour toute interrogation d'ordre technique

## BON DE COMMANDE RAPIDE

CONFIGURATION 486/386DX(32Bits) / SX(16Bits) comprend :
- Cartes Mères 486 evolutives du 486SX-25MHz au 486DX2-66MHz par simple changement de Microprocesseur et de l' oscillateur
- Moniteur SVGA Couleur 14' 1024x768, 800x600, 640x480 entrelace
- Carte Video Trident S-VGA 512Ko, avec Dnver pour Windows 3 1
- Disque Dur Interne Western-Digital, IBM ou CONNER format 3"1/2
- Carte contrôleur IDE peut contrôler 2 Lecteurs et 2 Disques Dur
- Connecteurs Externes 2 Prises séne, 1 Prise // et 1 Prise Joystick
- Lecteur de Disquettes format 3'1/2 en Haute densité, 1 44 Mo
- Boîtier Minitour 200W, 4 emplacements dont 2 x 5'1/4 et 2 x 3"1/2
- Cavier : 102 Touches FR + Souris 400DPI 100% Compatible Microsoft

**Le Défi 5990TTC**
386SX 25MHz + DD 85Mo 15ms + 2Mo RAM + Lecteur 3"1/2 HD + Carte Vidéo 512 K
+ Ecran SVGA 14" + IDE + Clavier + Souris + Boîtier + 1 Jeu LEGACY ou GRANDPRIX

| Prix TTC | PANY 4501D 486DX2 50MHz, 2Mo RAM | PANY 4301D 486DX 33MHz 2Mo RAM | PANY 4300S 486SX 33MHz 2Mo RAM | PANY 4200S 486SX 25MHz, 2Mo RAM | PANY 3300D 386DX-33MHz 2Mo |
|---|---|---|---|---|---|
| DD 40Mo | 9200F | 8300F | 7700F | 7100F | 6400F |
| DD 85Mo | 9400F | 8500F | 7900F | 7300F | 6600F |
| DD 125Mo | 10300F | 9400F | 8800F | 8200F | 7500F |
| DD 200Mo | 11300F | 10400F | 9800F | 9200F | 8500F |

**Options en TTC**

| | | Qté | TOTAL |
|---|---|---|---|
| SIMM 1Mo (70ns) x 3 | 300F | | |
| Clavier Keytronic 102T FR (Made in USA) | 600F | | |
| Carte Orchid Prodesigner IIs 1Mo | 900F | | |
| Carte Orchid Fahrenheit 1280° 1Mo | 1700F | | |
| Carte SOUND-BLASTER PRO IIs | 1600F | | |
| Carte VIDEO-BLASTER | 2650F | | |
| CD ROM PHILIPS CM205 | 3200F | | |
| Dos 5 0 + Windows 3 1 vf | 1200F | | |
| Extension pour Trident S-VGA a 1Mo | 250F | | |
| Carte Vidéo S3 32000 Couleurs | 900F | | |
| Joystick | 250F | | |
| Lecteur 5 1/4 1 2Mo Haute Densite | 400F | | |
| Memoire Cache ext a 256Ko (486) | 400F | | |
| Moniteur PHILIPS SVGA 14' entrelace | 600F | | |
| Moniteur PHILIPS SVGA 14" n e Stéréo | 1400F | | |
| Moniteur PHILIPS SVGA 15"n e Stéréo | 4200F | | |
| Moniteur SAMPO 15' AlphaScan n e | 1800F | | |
| Moniteur SONY 14" 1420E Trinitron | 1900F | | |
| Moniteur SONY 14" 1404S Trinitron | 2600F | | |
| Moniteur SONY 17" 1704S Trinitron | 8500F | | |
| Moniteur EIZO 15 F340i-Z n e | 3700F | | |
| Moniteur EIZO 17" F550i-M n e | 6900F | | |
| Imprimante CANON BJ10ex (noir) | 2300F | | |
| Imprimante CANON BJ20e | 3500F | | |
| Imprimante CANON BJ200 | 3900F | | |
| Imprimante CANON BJ300 | 4100F | | |
| Imprimante CANON BJ330 | 4700F | | |

| DESIGNATIONS | Total TTC |
|---|---|
| | |
| | |
| | |
| Frais d'envoi par machine 300F | |
| Total à payer en TTC | |

Nom/Prénom _____
N° _____ Rue _____
_____ CP _____
Ville _____ Tel _____
Je regle ma commande le / / 1993 par cheque (ci-joint) à l'ordre de B.M. Conseil
CB _____ Date fin /9
Signature (Obligatoire)

*Accessoires gratuit est valable pour une période de 7 jours à compter de la date de facturation, par retour du matériel dans son emballage d'origine. Les frais de port (aller retour) sont à la charge du client. Le service gratuit n'est valable que pour nos systèmes.
Les prix sont susceptibles d'être modifiés dans le temps et dépendent du stock disponible. Toutes les caractéristiques et prix sont indicatifs et modifiables sans préavis. Nos systèmes sont garantis 1 an pièces et main d'oeuvre, retour à l'atelier. Les pièces défectueuses sont en échange standard (sauf moniteur en réparation).

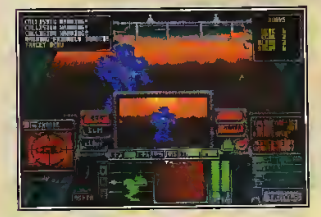
CONSTRUCTEUR PANY GAME

Envoyez votre commande à : Minitel FAX n° 42.09.41.19
B.M. Conseil 72 RUE PHILIPPE DE GIRARD 75018 PARIS (FRANCE)
1-42.05.38.45

superbe, et où la mise en scène de vos missions est parfaite. Vous avez alors une idée de ce qu'est Strike Commander, sans aucun doute le meilleur programme du début 93.

## LES ROBOTS ATTAQUENT LA TERRE

***Stand Electronic Arts, 7 janvier, 16h30 :*** Nous découvrons la version finale d'**Ultrabots**, une simulation dans laquelle vous contrôlez des robots programmés par les terriens pour sauver la Terre d'une invasion d'Ultrabots. Le jeu



semble assez complexe et beau, l'ensemble des robots ayant été calculés en ray–tracing. Le jeu sera disponible sur PC courant février.

## LA PREMIERE SIMULATION DE PIETON

***Stand Electronic Arts, 7 janvier, 16h44 :*** Après avoir proposé des simulations de combat en avion, en tank, en sous–marin, en bateau, voici la première simulation de combat à pied. Et oui, dans **S.E.A.L. Team**, vous dirigez un groupe de soldats américains lors de nombreuses missions au Vietnam, mais au lieu d'être un jeu d'arcade, S.E.A.L. Team se joue comme une simulation. C'est assez original, pas encore très avancé, mais ça devrait sortir sur PC cette année.

## BLADE RUNNER INTERACTIF

***Stand Electronic Arts, 7 janvier, 16h56 :*** **Syndicate** est le prochain jeu de Bullfrog, les auteurs de Populous 1 & 2 et Powermonger. Déjà présenté dans ce magazine, ce jeu vous permet de diriger un groupe de soldats qui doivent accomplir diverses sortes de missions (espionnage, assassinat, etc ..) dans un univers hi–tech plutôt sombre. Le système de jeu et l'interface sont totalement innovateurs, et le jeu devrait être disponible sur PC au printemps.

## JORDAN SUR PC

***Stand Electronic Arts, 7 janvier, 17h20 :*** **Michael Jordan In Flight** vous a déjà été présenté souvent. C'est une simulation de basketball où le terrain est en 3D et où les joueurs sont particulièrement bien animés. D'ailleurs, l'ensemble des joueurs a été digitalisé, ce qui donne un côté "vidéo" très réussi à ce titre sponsorisé par la star Michael Jordan. Le jeu sort sur PC en février.

## LE SOLEIL NOIR EST EN RETARD

***Stand SSI, 8 janvier, 10h31 :*** **Shattered Lands**, le premier produit de la nouvelle série Dark Sun, n'est toujours pas terminé. Le jeu devrait maintenant sortir en mars sur PC, septembre sur Macintosh, avec un supplément nommé Grey Isles Expansion Disk annoncé sur PC en juin et sur Macintosh en novembre.

## LE DERNIER DES BEHOLDERS ?

***Stand SSI, 8 janvier, 10h45 :*** **Eye Of The Beholder 3** conclura la trilogie, annonce Ann McGowan de SSI. Le jeu est 50% plus grand que le précédent, et comporte des graphismes meilleurs, un scénario plus complexe, plus de dialogues et de nouveaux monstres. Cette fois–ci, il y a beaucoup de scènes extérieures et une ville complète à explorer. Eye Of The Beholder 3 est annoncé sur PC pour avril.



## INSPIRE PAR DRACULA !

***Stand SSI, 8 janvier, 10h52 :*** **Veil Of Darkness** est le nouveau jeu des auteurs de The Summoning. C'est donc un jeu de rôle et d'aventure en 3D isométrique, touchant cette fois–ci le milieu de l'horreur gothique, le jeu se déroulant en Transylvanie. Le jeu est annoncé pour mars sur PC.

## A VOUS DE JOUER LES MAITRES...

***Stand SSI, 8 janvier, 11h00 :*** **Unlimited Adventures** est un utilitaire qu'éditera SSI en avril pour PC, en mai pour Macintosh. Il vous permettra de créer vous même des aventures

comme celles des anciennes séries SSI, en écrivant vous–même votre scénario, en dessinant vos donjons, en plaçant pièges, monstres et PNJ. Une très bonne initiative au moment où SSI change son système de jeu !

## SIEGE DANS L'ESPACE

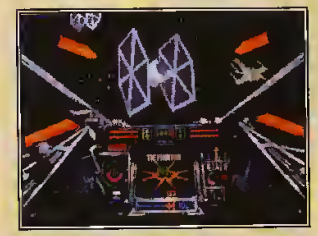
***Stand Mindcraft, 8 janvier, 11h11 :*** Après Siège et Magic Candle 3, le produit phare de ce C.E.S. était **Tegel's Mercenaries**, un wargame futuriste dans lequel vous dirigez 20 mercenaires à travers de nombreuses missions. Vous devez faire de votre mieux avec vos personnages, qui ont



Pour essayer
les meilleurs logiciels de jeux
parus chaque mois,
une seule direction :
fnac Logiciels
Bercy 2
Centre Cial Bercy 2
accès périphérique
porte de Bercy
direction
Charenton - le Pont
Tél. 49 77 82 80
fnac

chacun leur personnalités, qualités et défauts. L'originalité du produit vient que les personnages que vous ne contrôlez pas agissent d'eux–même et discutent entre eux. Le jeu devrait sortir en mars sur PC.

## *SEUL CONTRE DARK VADOR*

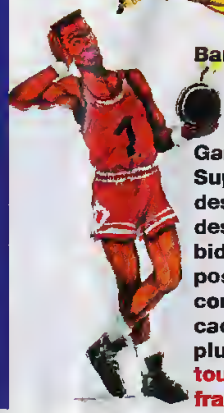


***Stand LucasArts, 8 janvier, 11h30 :*** **X–Wing**, depuis le temps que nous vous l'annonçons, était enfin présenté dans sa version finale. Incroyable, mais il est encore mieux que ce que nous en avions vu les fois précédentes. Rapide, superbe, proposant des missions très variées, X–Wing bénéficie en plus d'une musique et de bruitages très réussis. Il faut entendre les petits bips de R2D2 à chaque fois que vous abattez un vaisseau de l'Empire. X–Wing devrait faire un carton à sa sortie fin février ou début mars, d'autant plus qu'il est accompagné d'un splendide manuel sur les vaisseaux de Star Wars. Avis aux amateurs...

## *LES TENTACULES REVIENNENT*

***Stand LucasArts, 8 janvier, 12h02:*** Maniac Mansion est un jeu qui aura marqué l'histoire des jeux d'aventure. Et bien, figurez–vous que la suite, **Day Of The Tentacle**, ne devrait pas non plus passer inaperçue.

En effet, en dehors du scénario qui s'annonce dément (les tentacules envahissent à nouveau la Terre), c'est surtout la réalisation qui est incroyable. Les graphismes sont dans un style dessin animé très exagéré (du jamais vu en micro), et comme les animations et les bruitages sont là pour renforcer le look, on a vraiment l'impression de jouer à un dessin animé interactif. Les trois personnages que vous dirigez sont dans le même monde, mais à trois époques différentes, et ce que font chacun dans un monde intervient dans les trois.
Une idée géniale qui rend les énigmes du jeu assez nouvelles. La LucasArts espère sortir le jeu avant l'été, sur PC.

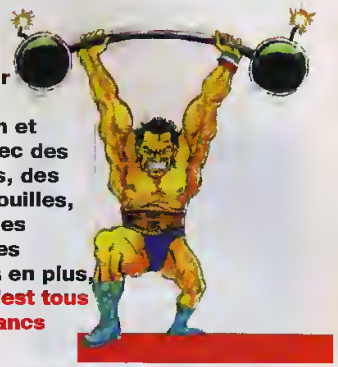


BANZZAÏ

**Banzzaï, c 'est tous les mois l'ensemble de l'actualité pour Game Boy, Nes et Super Nintendo, avec des tests complets, des news, des bidouilles, des posters, des concours et des cadeaux. Mais en plus, Banzzaï, c'est tous les mois 10 francs seulement !**

Au sommaire du numéro 6 : Super Mario Kart, Super Ghouls'n Ghosts, Super Aleste, Prince Valliant, The Blues Brothers, Parasol Star, Super Mario Land 2 mais aussi le Calendrier Banzzaï de 93, 6 super fiches et deux cartes collector.

SUPERSONIC



**Supersonic, c 'est l'ensemble de l'actualité pour Game Gear, Master System et Megadrive, avec des tests complets, des news, des bidouilles, des posters, des concours et des cadeaux. Mais en plus, Supersonic, c'est tous les mois 10 francs seulement !**

Au sommaire du numéro 6 : Ecco The Daulphin, Streets Of Rage 2 et Talespin sur Megadrive, le poster géant d'Ecco, Sonic 2 et Mickey Mouse 2 sur Master System, le calendrier Supersonic de 93 et des bidouilles par centaines...

**COLLECTIONNEZ, CHAQUE MOIS, LES CARTES DE L'UNIVERS FANTASTIQUE DES JEUX VIDEO**

DANS GÉNÉRATION 4, LE MAGAZINE DES JEUX VIDEO MICRO ET CD
DANS BANZZAÏ, LE MAGAZINE DES CONSOLES NINTENDO - 10 Francs
ET DANS SUPERSONIC, LE MAGAZINE DES CONSOLES SEGA - 10 Francs

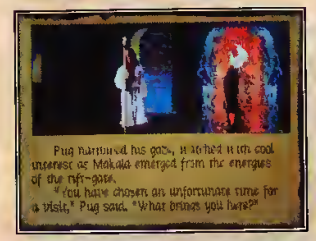
La nouvelle folie de 1993 !

**Cartonnées, vernissées, recto-verso, tout en couleur. Format 9,5 x 14.**

LES RENDEZ-VOUS: Le 12/ 12/ 92 : Les 8 premières cartes dans BANZZAÏ - N°6
Le 12/ 01/ 93 : 8 cartes encore et la boîte de rangement dans BANZZAÏ N° 7
Le 25/ 01/ 93 : Les 8 cartes suivantes dans Generation 4 - N 52
et ensuite, chaque mois, 8 cartes en plus, dans chaque magazine. Des rendez-vous à ne pas manquer !

## TRAHISON A KRONDOR

***Hotel Excalibur, 8 janvier, 12h43 :*** C'est dans la suite de Dynamix que nous allons découvrir une version très avancée de **Betrayal At Krondor**, le



premier jeu de rôle de la compagnie américaine. Come vous pouvez le voir, c'est beau. Proche de Drakkhen au niveau des déplacemeots dans le monde en 3D, Krondor devrait renouveler le genre, avec un système de combat et de magie assez novateurs. Le jeu sera disponible sur PC eo février. Pas de nouvelle s d'une version française pour l'instant.

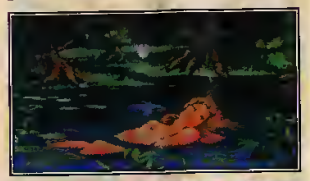
## C'EST LA GUERRE...

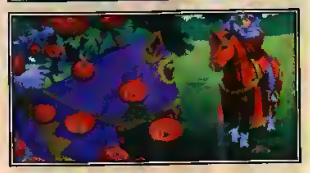
***Hotel Excolibur, 8 janvier, 12h49 :*** Après Aces Of The Pacific, Dynamix proposera au printemps **Aces Over Europe**. Le jeu comportera une meilleure résolutioo, des graphismes plus détaillés, plus d'avions, des missions plus variées (bombardement de trains, de points stratégiques...) et sera plus rapide. Que demander de plus ?

## ERIC LE GAFFEUR

***Stand Legend, 8 janvier, 15h02 :*** **Eric The Unready** est le nouveau jeu d'aventure des créateurs de Gateway et autres Spellcasting. Eric, un chevalier pas très débrouillard, doit aller sauver la belle princesse Lorealle des griffes

de la méchante reine Morgana et de son prince, Sir Pectoral. Voilà uo jeu qui tire à vu sur tous les films et feuilleton basé sur la légende du roi Arthur, et croyez-moi, c'est particulièrement drôle si vous comprenez bien l'anglais. Un peu plus graphique que les jeux précédents, Eric The Unready demeure cependant réservé aux anglophiles. Prévu pour PC en février.





## BRABEN A LA BOURRE !

***Hilton Flamingo Hotel, 8 janvier, 15h05 :*** Nous sommes dans la suite Konami, et nous venons d'apprendre que **Frontier**, autrement dit **Elite 2**, n'était toujours pas terminé. La suite du fameux jeu des années 80 devrait cependant sortir cette année sur PC, si David Braben, son génial auteur, se sort des petits bugs qui demeurent et surtout du gigantisme de son univers. En effet, Elite 2 comporte tout de même 1000 millions de planètes, chacune ayant son nom et ses caractéristiques. Braben est un scientifique et un perfectionniste, alors autant dire que son jeu est d'uo réalisme étonnant. Espérons cepeodant qu'il le terminera un jour...

## LINKS A LA POUBELLE ?

***Hilton Flamingo Hotel, 8 janvier, 15h54 :*** **Wilsou ProStaff Golf**, présenté sur PC sur le stand Kooami, est typiquement le genre de produit qui surprend. Quand oo commence à vous dire qu'il s'agit

**AMIGA**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | Sensible Soccer | 6 | Another World |
| 2 | Flashback | 7 | Dune |
| 3 | Project X | 8 | Monkey Island |
| 4 | Vroom | 9 | Lemmings |
| 5 | Zool | 10 | Lotus 3 |

**PC**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | Alone In The Dark | 6 | Ultima Underworld |
| 2 | Indiana Jones 4 | 7 | Dune |
| 3 | Wing Commander 2 | 8 | Comanche |
| 4 | Monkey Island 2 | 9 | A-Train |
| 5 | Civilization | 10 | Ultima 7 |

**ST**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | Vroom | 6 | Robocop 3 |
| 2 | Epic | 7 | Lemmings |
| 3 | Another World | 8 | Ishar |
| 4 | Sensible Soccer | 9 | Street Fighter 2 |
| 5 | Hook | 10 | Addams Familly |



## OCEAN

Epic et Robocop 3 continuent de faire un carton, surtout sur ST, ce qui explique la remontee en force de la compagnie Made In Manchester ! La présence de nombreux autres produits tels que Hook ou Addams Family font que vous avez été très nombreux à voter pour Ocean Apparemment, les fans des jeux d'action sont toujours très presents dans le Top Gen Tant mieux !

## DELPHINE

L'événement Flashback commence a porter ses fruits. Il s'agit en fait d'un véritable raz-de-marée, mais la présence du jeu uniquement sur Amiga empêche Delphine d'obtenir la tête des compagnies. La sortie prochaine de la version PC risque de porter le coup de grâce aux autres editeurs Dommage que la version ST soit retardée

## LUCASARTS

La compagnie américaine redescend legérement ce mois-ci, sans nul doute à cause du retard de X-Wing sur PC
Les autres titres, malgre leur qualité, reculent un peu dans vos classement. Indy 4 reste cependant en deuxième position sur PC et Monkey 2 en quatrieme position. Sur Amiga, Monkey Island reste dans la course

## BULLETIN DE VOTE

Vous devez impérativement voter pour des produits déjà en vente, et qui tournent sur votre machine N'oubliez pas d'indiquer pour quelle machine (Amiga, PC ou ST) vous votez.
**Renvoyez vos bulletins à Génération 4, Top Gen, 19 rue H. Moreau, 75018 Paris.**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | | 6 | |
| 2 | | 7 | |
| 3 | | 8 | |
| 4 | | 9 | |
| 5 | | 10 | |

**Nom :**
**Prénom :**
**Age :**
**Adresse :**
**Machine : AM PC ST**

d'une simulation de golf, vous commencez à regarder l'heure de votre prochain rendez–vous en vous demandant combien de temps il va vous falloir tenir à regarder un programme comme vous en avez vu des milliers. Du graphisme au son en passant par les options et la jouabilité, tout dans ce golf rappelle les Links et autres produits du genre... si ce n'est que l'écran se réaffiche à moins d'une seconde, là où des produits comme Links mettent 20 secondes pour calculer votre nouvelle vue. Bref, c'est tout simplement révolutionnaire, et ça sort très très bientôt.

## TOTALEMENT DEBILE...

***Stand Tsunami, 8 janvier, 16h00 :*** Tsunami est un nouvel éditeur, créer par plusieurs ex de Sierra. Leur premier produit, nommé **Wacky Funsters**, est une

compilation de jeux parodiques. **Big Guys With Muscles** est un Street Fighter avec des bodybuilders californiens. **Roadkill!** est une course automobile où vous devez écraser tout ce qui traverse la route. **Rambi vs. Blambo** est un remake d'Operation Wolf avec un Bambi chasseur ! Ping est un remake du Pong, avec bien plus d'humour. Enfin, Steroids est un Astéroïds dans lequel vous tirez sur les drogues à l'intérieur du corps d'un athlète dopé. C'est plutôt fou, reste cependant à juger de l'intérêt des jeux. Prévu pour PC en février.

## LARRY NIVEN PRESENTE SON PREMIER JEU

***Stand Tsunami, 8 janvier, 16h11 :*** Larry Niven est un auteur de SF très connu aux Etats–Unis... Ses livres ne sont pourtant que très rarement traduit en France, mais sa série RingWorld est fort heureusement une exception. Larry Niven n'écrira jamais de suite à cette série, en tout cas sous forme de livre, mais il a préféré continuer son scénario par une série de jeux. Cette démarche originale à donner

naissance à **Ringworld : Revenge of the Patriarch**, un jeu d'aventure très proche des jeux Sierra, mais avec des graphismes encore plus fins, et des animations toujours plus nombreuses. Prévu pour PC en février.

## JIM WALLS PASSE CHEZ TSUNAMI

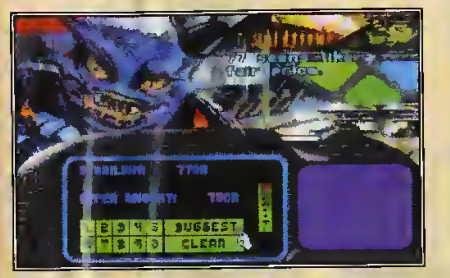
***Stand Tsunami, 8 janvier, 16h20 :*** L'auteur de la série des Police Quest travaille désormais pour Tsunami, et lance du coup une nouvelle série: **Blue Force**. Vous voilà à nouveau dans la police, pour une affaire plutôt complexe. Techniquement, le jeu emprunte toutes les techniques utilisées dans

Police Quest III, c'est à dire des personnages filmés et digitalisés replacés sur des fonds bitmaps. Prévu pour PC cet été.



## ENTRE DUNE ET WING COMMANDER

***Stand Tsunami, 8 janvier, 16h27 :*** **Protostar : War On The Frontier**, est un jeu somptueux dans lequel vous allez explorer un univers très étonnant. Combats dans l'espace, exploration de planètes, rencontres avec des E.T. variées, bref, tout ce qu'on peut attendre d'un Space Opera sur micro. Prévu sur PC pour l'été.



## DES POISSONS ELECTRIQUES ?

***Stand Maxis, 9 janvier, 10h30 :*** Après avoir simulé une ville, la Terre, des fourmis puis la vie animale, Maxis présente un simulateur d'aquarium; El–Fish. Créez votre décor d'aquarium, choisissez vos poissons, puis croisez les, appliquez des mutations, placez des éléments de décors, des plantes, et animez le tout. C'est assez incroyable, c'est très beau et très bien animé, et on se surprend à passer autant de temps à regarder un aquarium électronique. Prévu pour PC en février.

## DES VACHES ELECTRIQUES ?

***Stand Maxis, 9 janvier, 10h42 :*** Après avoir développé une ville, vous devrez maintenant faire une ferme. Achetez de nouveau terrain, commandez les graines, plantez, récoltez, vendez au marché, mais aussi élevez toutes sortes d'animaux et faites attention aux tornades, inondations et aux maladies. SimFarm s'annonce aussi sympa que Sim City, et on retrouve ici une échelle plus agréable que dans les excellents mais bien trop complexes Sim Earth et Sim Life. Annoncé pour PC au printemps.




20th CENTURY SOFT

VOTRE JEU 48 H CHRONO EN ✆

☞ 70.46.20.48

POUR TOUTE COMMANDE EN CADEAU UNE DEMO LEGEND OF VALOUR, COMANCHE, BILLARD AMERICAIN NO SECOND PRIZE

DANS LA LIGNE DES MEILLEURS DISTRIBUTEURS

**ATARI**

| | ST | AM |
|---|---|---|
| 3D CONSTRUCTION kit 2 | 459 | 459 |
| 3D MASTER GOLF | 299 | 299 |
| ADDAMS FAMILY 2 | 249 | 249 |
| AGES | 259 | 259 |
| AIR BUCKS | 289 | 289 |
| AIR FORCE commander | 319 | 319 |
| AIRBUS A320 simulat vf | 349 | 349 |
| ALIEN 3 | ND | 279 |
| ANOTHER WORLD | 239 | 239 |
| ARKADIN | ND | 279 |
| A TRAIN | ND | 329 |
| AVENTURE DE MOKTAR | 299 | 299 |
| BAT 2 | 329 | 329 |
| BC KID | ND | 249 |
| BARGON ATTACK | ND | 249 |
| BART VS THE WORLD | 259 | 259 |
| BATTLE ISLE | ND | 299 |
| BILLS TOMATO | ND | 249 |
| BILLARD AMERICAIN | 259 | 249 |
| BONANZA BROS | 249 | 249 |
| CAESAR | 319 | 319 |
| CAMPAIGN | 339 | 339 |
| CARL LEWIS challenge | 239 | 239 |
| CHAOS ENGINE | 249 | 249 |
| CIVILIZATION | 399 | 399 |
| COMBAT AIR PATROL | 279 | 279 |
| CONFRARTION | ND | 179 |
| COOL WORLD | 249 | 249 |
| CRAZY CARS 3 | 249 | 249 |
| CURSE of enchantia vf | ND | 299 |
| CYTRON | ND | 299 |
| D DAY | 329 | 329 |
| DARKMERE | ND | 329 |
| DELIVRANCE | 259 | 259 |
| DISCOVERY | 299 | 299 |
| DOMINIUM | 299 | 299 |
| DOODLE RUN | 249 | 249 |
| DOUBLE DRAGON 3 | 259 | 259 |
| DUNE vf | ND | 299 |
| DUNGEON + CHAOS | 259 | 259 |
| DYNABLASTER | 279 | 279 |
| EPIC 1 mo | 259 | 259 |
| ESPAGNE 92 GAMES | 299 | 299 |
| EURO CHAMPIONSHIP | 199 | 299 |
| EYE OF THE BEHOLDER 2 | ND | 299 |
| F 1 GRAND PRIX | 299 | 299 |
| F15 STRIKE EAGLE 2 | 299 | 299 |
| F19 STEALTH FIGHTER | 299 | 299 |
| FIRE & ICE | 249 | 249 |
| FLASHBACK | ND | 299 |
| FLIGHT OF THE INTRUDER | 299 | 299 |
| FORT APACHE | 299 | 299 |
| GOBLINS 2 | 279 | 279 |
| GRANAM TAYLOR | 259 | ND |
| GUNSHIP 2000 | ND | 329 |
| HARRIER ASSAULT | 339 | 339 |
| HEIMDALL vf | 329 | ND |
| HOOK vf 1 mo | 299 | 299 |
| HUMANS | ND | 279 |
| INDY 4 action | 189 | 189 |
| INDY 4 aventure | ND | 349 |
| INTER SPORT challenge | 249 | 249 |
| ISHAR | 299 | 299 |
| JAGUAR | ND | 299 |
| JOE & MAC | ND | 249 |
| JIMMY WHITE'S snooker | 299 | 299 |
| JUNI TOWER | 299 | 299 |
| JAMES POUND 3 | 299 | 299 |
| KGB vf | ND | 279 |
| KIRBY FUN HOUSE | ND | 249 |
| KNIGHTS OF THE SKY | 299 | 299 |
| LA RAME FATALE 3 | 249 | 249 |
| LAST NINJA 3 | 249 | 249 |
| LEGOS | 249 | 249 |
| LEGEND of kyrandia vf | ND | 299 |
| LEGEND of valour vf | 329 | 329 |
| LEMMINGS 2 | ND | 299 |
| LOUIS TURBO 3 | 299 | 299 |
| LUKE on the TEMPTRESS | 299 | 299 |
| MI TANK PLATOON vf | 299 | 299 |
| MC DONALD LAND | 249 | 249 |
| MEGA TWINS | 299 | 299 |
| NICKY BOOM | 249 | 249 |
| NIGEL MANSELL | 279 | 279 |
| NO RECOND PRIZE | 249 | 249 |
| OUT RUN EUROPA | 299 | 299 |
| PACIFIC ISLANDS | 299 | 299 |
| PERFECT GENERAL vf | ND | 329 |
| PINBALL DREAMS | 299 | 299 |
| PINBALL FANTASIES | ND | 259 |
| POPULOUS 2 | 249 | 299 |
| PREMIERE | ND | 279 |
| PUSHOVER | 249 | 249 |
| RACE DAVEN | 299 | 299 |
| RAILROAD TYCOON vf | 299 | 299 |
| RAMPARTS | 249 | 249 |
| REACH for the skies | 329 | 329 |
| RISKY WOODS | 249 | 249 |
| ROBOCOP 3D | 249 | 249 |
| ROME vf | ND | 299 |
| RUGBY the world cup2 | 259 | 259 |
| SECRET monkey isl 2 | ND | 279 |
| SENSIBLE SOCCER 93 | 249 | 249 |
| SHADOW BEAST 3 | ND | 299 |
| SHUTTLE | 299 | 299 |
| SILENT SERVICE 2 1 mo | 329 | 329 |
| SIMCITY + POPULOUS | 299 | 299 |
| SPACE CRUSADE | 249 | 249 |
| SPACE QUEST IV | ND | 349 |
| STREET FIGHTER 2 1mo | 329 | 329 |
| STRICKER | 259 | 259 |
| SUPER CAULDRON | 279 | 279 |
| THE MANAGER vf | 279 | 279 |
| THE IMONIGREY vf | 299 | 299 |
| TRANSATLANTICA vf | 299 | 299 |
| TRODDLERS | ND | 249 |
| UNIVERSAL MONSTERS | 299 | 249 |
| VENGEANCE excalibur | 299 | 299 |
| VROOM + circuit cou2 | 259 | 299 |
| WARRIOR OF HELVENE | 299 | 299 |
| WEEN prophecy vf | 279 | 279 |
| WING COMMANDER | ND | 299 |
| WORLD CLASS RUGBY | 299 | 299 |
| WWF 2 super stars | 249 | 249 |
| ZOOL | ND | 249 |

**AMIGA**

| | ST | AM |
|---|---|---|
| CROISERE CADAVRE vf | 249 | 299 |
| CURSE of enchantia vf | 329 | 329 |
| D DAY | 349 | 349 |
| D GENERATION | 259 | 259 |
| DARKLANDS | 349 | 349 |
| DARKMERE | 349 | 349 |
| DARK SEED vf | 349 | 349 |
| DAUGHTER of serpents | 349 | 349 |
| DISCOVERY | 349 | 349 |
| DOMINIUM | 329 | 329 |
| DUNE vf | 299 | 329 |
| DUNE 2 | 329 | 329 |
| DUNGEON MASTER vf | 339 | 339 |
| ETERNAM | 339 | 339 |
| ELVIRA 2 vf | 349 | 349 |
| EYE OF THE BEHOLDER 2 | 339 | 339 |
| F 15 STRIKE EAGLE 2 | 329 | 329 |
| FALCON 3 vf | 329 | 329 |
| FARGINON | 299 | 299 |
| FLASHBACK | 259 | 299 |
| GLOBAL EFFECT vf | 349 | 349 |
| GOBLINS 2 | 329 | 329 |
| GRAND PRIX FI | 349 | 349 |
| GRAND PRIX unlimited | 289 | 289 |
| GREAT NAVAVA AIR BATTLES | 349 | 349 |
| GUNSHIP 2000 | 339 | 339 |
| GUY SPY | 349 | 349 |
| HARRIER ASSAULT | 329 | 329 |
| HARRIER JUMP JET | 339 | 339 |
| HOOK vf | 349 | 349 |
| HUMANS | 259 | 299 |
| INCA | 349 | 349 |
| INDY 4 arcade | 249 | 249 |
| INDY 4 aventure | 369 | 369 |
| ISHAR | 349 | 349 |
| JIMMY WHITE snooker | 289 | 289 |
| JOE & MAC | 299 | 299 |
| K GB vf | 329 | 329 |
| KING QUEST 5 vf | 389 | 389 |
| KING QUEST 6 vf | 389 | 389 |
| LAURA SOW 2 vf | 329 | 329 |
| LEGACY | 349 | 349 |
| LEGEND of kyrandia vf | 349 | 349 |
| LEGEND of valour vf | 349 | 349 |
| LEISURE suit larry 5 vf | 389 | 389 |
| LINKS PRO | 369 | 369 |
| LURE TEMPTRESS vf | 349 | 349 |
| MAITRES aventure vf | 349 | 349 |
| MEGALOMANIA | 359 | 359 |
| MICROPROSE GOLF | 349 | 349 |
| MIDWINTER 2 vf | 359 | 359 |
| MIGHT N MAGIC 4 vf | 349 | 349 |
| NIGEL MANSELL | 329 | 329 |
| PACIFIC ISLANDS | 299 | 299 |
| PERFECT GENERAL vf | 366 | 366 |
| PINBALL | 349 | 349 |
| PLANETE AVENTURE 2 | 349 | 349 |
| POPULOUS 2 | 369 | 369 |
| POWERMONGER | 339 | 339 |
| RAMPART | 249 | 249 |
| REACH for the skies | 359 | 359 |
| REK REMALAK | 349 | 349 |
| ROBOCOP 3D | 299 | 299 |
| ROME vf | 329 | 329 |
| SECRET MONKEY ISLA 2 vf | 369 | 369 |
| SECRET WEAPON luftw vf | 389 | 389 |
| SHERLOCK HOLMES | 349 | 349 |
| SILENT SERVICE 2 | 339 | 339 |
| SPACE QUEST 4 vf | 389 | 389 |
| SPACE QUEST 5 | 369 | 369 |
| STAR TASK 25th | 299 | 299 |
| STEEL EMPIRE | 249 | 249 |
| STRATEGY MASTER | 349 | 349 |
| STREET FIGHTER 2 | 269 | 269 |
| THE MANAGER vf | 349 | 349 |
| THE SEIGE | 289 | 289 |
| UKANNAHICA | 399 | 399 |
| ULTIMA VII vf | 369 | 369 |
| ULTIMA UNDERWORLD | 389 | 389 |
| VI FOR VICTORY pygo | 279 | 279 |
| WING COMMANDER 2 vf | 359 | 359 |
| WEEN PROPHECY vf | 339 | 339 |
| X WING | 389 | 389 |

**PROMO**

| | |
|---|---|
| HUNTER am | 89 |
| AVENTURIERS am | 129 |
| STORMBALL | 99 |
| BAD COMPANY st | 99 |
| SLIDERS st | 89 |
| SENSIBLE SOCCERam | 149 |
| CASTLE WARRIOR st | 99 |
| DARK CENTURY st | 99 |
| ONSLAUGHT st | 99 |
| GREAT COURTS 2 am | 99 |
| SIMPSON'S am | 99 |

**COMPILATIONS ST/AM**

| | |
|---|---|
| FANTASTIC WORLDS | 369 |
| REALMS / PIRATES / POPULOUS | |
| MEGALOMANIA / WONDERLAND | |
| MAITRES aventure | 329 |
| MAGNIFI GLAND / LES VOYAGEURS | |
| OH NUMS / OPERATION STEALTH | |
| FUN RADIO 2 | 269 |
| PACK OF DEFENDALL 2/ GP 500 | |
| GREAT COURTS 2 / SOUL QOLF | |
| PLANETE AVENTURE 2 | 339 |
| SECRET MONKEY 1 / mo / LOOM | |
| POPULOUS / EXPLORA 2 | |
| STRATEGY MASTER | 319 |
| HUNTER/ DEVILISH/POPULOUS | |
| SUPER EXCALIBUR/ CHESSPLAY | |
| DREAM TEAM | 239 |
| TERMINATOR2/ SIMPSON/ WWF | |
| SUPER TIGRES | 239 |
| FINAL FIGHT/F15STRIKER/ WWF | |
| FUN RADIO 3 | 359 |
| BATTLE BRITAIN / SECRET MONKEY | |
| PLUS AVENTURE / BATTLE 1945 | |
| FOX COLLECTION | 329 |
| TARY 3D / AVENTURES DE MOKTAR | |
| SUPER SKIDMAR/ MONTY PYTHON | |
| PAPIN | 289 |
| 10 MEGA NIII VOL 2 | 349 |
| KARATEKA ACES | 289 |
| LES RATTANTS 2 | 289 |
| CAPCOM COLLECTION | 269 |
| AIR SEA SUPREMACY | 269 |
| PLANETE AVENTURE | 289 |
| SUPER SEGA VOL 1 | 289 |
| QUEST & GLORY | 289 |
| INTELLIGENT STRATEGY | 269 |
| TOP LEAGUE | 249 |
| 10 GREAT GAMES | 349 |
| INDJ 3 ou 4 | 259 |
| AVENTURE extra | 289 |
| AIR COMBAT ACES | 329 |

DISKS 3"1/2 PAR 199 **3F90** pièce

EXTENSION 512K STE/AM 299F

**PC COMPATIBLES**

PROMO

CARTES SONORES

**SOUND MASTER +** COMPATIBLE ADLIB 490F

**SOURD BLASTER**

| | |
|---|---|
| Version 2 | 890F |
| Version PRO 2 | 1390F |
| LECTEUR CD ROM | 2690F |
| VIDEO BLASTER | 2990F |

| | |
|---|---|
| 3D CONSTRUCTION kit2 | 459 |
| ACE OF THE PACIFIC | |
| A.G.E. | 339 |
| AH 73M thunderhawk | 329 |
| AIR BUCKS | 329 |
| AIRBUS A320 vf | 369 |
| ALONE IN THE DARK vf | 389 |
| ANCIEN AGE OF WAR | 349 |
| ANOINER WORLD | 269 |
| ATAC | 349 |
| A TRAIN | 349 |
| BARGON ATTACK | 249 |
| B 17 | 369 |
| B A I 2 vf | 369 |
| BATTLE ISLE | 339 |
| CAESAR | 359 |
| CAMPAIGN | 349 |
| CARE & DRIVERS | 349 |
| CARRIER AT WAR | 299 |
| CASTLES 2 | 369 |
| CHESSMASTER 3000 | 349 |
| CHUCK YEAGER vf | 349 |
| CIVILIZATION vf | 349 |
| COMANCHE 4 mo | 389 |
| CRAZY CARS 3 | 299 |
| CRISIS IN KREMLIN | 329 |

NOM ..... ADRESSE .....

CENTURY SOFT BP 454 03004 MOULINS CEDEX

TITRES .....

VILLE ..... CODE POSTAL .....

TELEPHONE .....

Total .....

☐ ATARI 520 ☐ ATARI 1 MEGA ☐ AMIGA 500 ☐ 500 extension ☐ 500 + / 600 ☐ PC XT ☐ PC AT ☐ PS/4 ☐ 3"1/2 ☐ CGA ☐ EGA ☐ VGA

FRAIS DE PORT ⇨ ☐ NORMAL 16 F ☐ COLISIMO 26 F livraison garantie 48 H ☐ CONTRE REMBOURSEMENT + port colisimo 70 F

☐ CARTE BLEUE No .....

☐ CHEQUE

TOTAL A PAYER .....

G4 52 Signature Date d'expiration .....

## PELE ET HULL CHEZ ACCOLADE

***Stand Accolade, 8 janvier, 16h33 :*** Rien de bien neuf chez Accolade, si ce n'est l'annonce d'un jeu de hockey sponsorisé par le célèbre (?) Brett Hull et d'un jeu de football fait avec Pelé.
Les deux produits sortiront en fin d'année sur PC.

## CAPITAINE PICARD A L'INTER

***Stand Spectrum Holobyte, 9 janvier, 11h00 :*** Il était annoncé depuis quelques mois, le voici, c'est **Star Trek: The Next Generation**, un nouveau jeu pour PC mêlant aventure, simulation et réflexion. Vous prenez le commandement de l'Enterprise dans une aventure basée sur la série Next Generation, inédite en France.

## CLASSIQUE MAIS BETON

***Stand Spectrum Holobyte, 9 janvier, 11h09 :*** **Falcon** MC n'est autre que la version Macintosh Couleur de Falcon. Ça peut

sembler très bête, mais cette adaptation bénéficie d'un graphisme très fin, d'une rapidité hors du commun pour un simulateur, de sons et de dialogues digitalisés qui en font LA simulation sur Macintosh ! A ne pas rater, le jeu devrait déjà être en vente en France.

## LA GUERRE INTER-GALACTIQUE

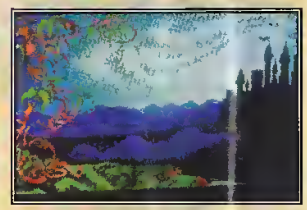
***Stand Merit, 9 janvier, 12h33 :*** **Maelstrom** est un jeu de stratégie dans la lignée de Dune, où vous allez devoir coloniser la planète Harmony, où plus de cent personnages jouent un rôle important et viennent constamment relancer les polémiques, intrigues et guerres qui vous obligeront à tout prévoir. Le jeu est annoncé sur PC courant mars.

## LES NAZIS GAGNENT LA SECONDE GUERRE MONDIALE

***Stand Merit, 9 janvier, 12h40 :*** Telle est l'hypothèse de base de **Kronolog**, un jeu d'aventure se déroulant en 2020, aux Etats–Unis, dirigés par les Nazis. Vous jouez le rôle d'un homme qui en sait trop, et que les Nazis recherchent à travers le monde. Votre seul espoir ? Revenir dans le temps et changer le court de l'histoire. 85 lieux, des personnages filmés et un scénario étonnant devraient faire de ce jeu pour PC un hit, lors de sa sortie annoncée pour le printemps 93

## NHAGARDIA PLONGE DANS LE NOIR

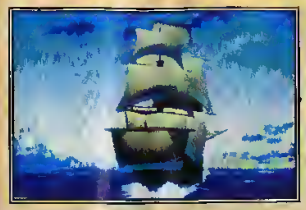
***Stand Microprose, 9 janvier, 16h37 :*** **Challenge Of The Five Realms** est un jeu de rôle dans lequel vous allez devoir parcourir le monde de Nhagardia, plongé



dans le noir par le terrible Grimnoth. Votre but est de rallier les princes des différentes contrées à votre cause, afin de pouvoir tuer Grimnoth. Assez classique au niveau du système de jeu, Challenge Of The Five Realms est entrecoupé de scènes cinématiques qui s'annoncent somptueuses. Le jeu est annoncé pour PC en février.

## LES PIRATES FRAPPENT A NOUVEAU

***Stand Microprose, 9 janvier, 16h44 :*** Personne n'a oublié le très bon Pirates! que Microprose avait été il y a de cela quelques années. **Pirates Gold** n'est autre que la suite, disons en tout cas un remake du jeu, avec les technologies d'aujourd'hui. La séquence d'intro en laissera plus d'un par terre par



sa beauté, et l'ensemble du jeu est maintenant en VGA 256 couleurs. Abordez des galions, combattez à l'épée, cherchez des trésors... Pirates Gold sortira sur PC au printemps 93.

## LE PREMIER JEU POUR SECRETAIRES

***Stand Microprose, 9 janvier, 16h51 :*** **Dr.Floyds Desktop Toys** est le premier volet de la série Microprose Entertainment Pack Ce soft regroupe 6 petits jeux qui sont faits pour vous détendre lorsque vous bossez longtemps sur ordinateur, pentominos, boîte noire, cryptogrames et autres jeux de réflexion vous sont présentés par le très étrange Dr Floyds. Le produit est annoncé sur PC pour le printemps 93

## L'ARLESIENNE

***Stand Microprose, 9 janvier, 16h55 :*** **Dog Fight** est présenté sur le stand Microprose comme une nouveauté. Ce simulateur, qui permet d'utiliser les plus célèbres

des avions de ces 80 dernières années, du Sopwith Camel au Mig 23, du Fokker au F–117A. Le jeu comporte un ensemble de missions historiques, mais surtout une option permettant de faire combattre entre eux des avions d'époques différentes. En fait, ce jeu signé Vector Grafix avait déjà été présenté par Mirrorsoft il y a plus de 2 ans, puis par Activision il y a 1 an et demi. Réussira–t–il à sortir sur PC chez Microprose ? Réponse dans les mois qui viennent.

## LES CHAMPS DE LA GLOIRE

***Stand Microprose, 9 janvier, 17h08 :*** **Fields Of Glory** est un wargame sur les batailles napoléoniennes, ce qui de base peut paraître peu novateur. Pourtant, Fields Of Glory devrait plaire à tous, car c'est le premier

MCCR boutique

2S, rue Jean Leclaire - PARIS 17ème - Porte de Saint Ouen - Tél. : (1) 42 63 10 60+ - Fax : (1) 42 63 14 80
Ouvert du Lundi au samedi de 13 heures à 19 heures - Vente par correspondance règlement à la commande + 35 F de port

DES JEUX A PRIX DISCOUNT !...

| Logiciels JEUX IBM PC et Compatibles | | Gobliins 2 | 285 | Nicky Boom | 215 | & secret missions 1 & 2 | 430 | Cd-Rom Railroad Tycoon | 410 | Géométrie, Anglais (selon classe) | 180 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Alone in the dark | 385 | Grand Prix F1 | 305 | NRJ4 la compilation | 245 | Wing Commander II B | 375 | Cd-Rom Secret Weapons of the Luftwaffe | 380 | Sciences Naturelles, Geographie (Tle Professe) | 180 |
| A-Train | 295 | Gun Ship 2000 | 290 | Pacific Islands | 280 | Wing Commander II I | | Cd-Rom Spirit of Excalibur | 360 | Matière complementaire Préparation au BAC | |
| Another World | 265 | Gun Ship 2000 | | Rex Nebular | 325 | Special operations 1 | 235 | Cd-Rom Wing Commander I | 700 | Maths, Anglais, Histoire, Géographie | 180 |
| Atac | 325 | Island & Ice | 215 | Risky Woods | 335 | Wing Commander II | | | | | |
| B17 Flyingfortress | 400 | Indiana Jones and the | | Robocop 3 | 295 | Spécial operations 2 | 235 | Cd-Rom Wrath of | 185 | Ensembles éducatifs | |
| Bunny bricks | 230 | Fate of Atlantis | 335 | Rome AD 92 | 260 | Wing Commander II | | Cd-Rom The Demon | 430 | PC Corps Humain | 575 |
| Civilization | 320 | Inca | 340 | Secret Monkey Island II | 450 | Speech & acces pack | 185 | Logiciels aeux éducatifs | | PC Globe | 620 |
| Comanche | 350 | Ishar | 215 | Sherlock Holmes | 300 | World TennisChampio | 90 | IBM PC et Compatibles | | PC Univers | 515 |
| Combat classics | 250 | Joe et Mac | 250 | Sim city deluxe | 285 | Cd Rom Battle hes | 185 | Logiciels ADI de | | Accessoires pour jeux | |
| Crazy Car 3 | 290 | KGB | 315 | Sport's Masters | 360 | emhanced | 185 | Cocktel Vision | | Joystick ergonomique noir WARRIOR | 145 |
| Darklands | 390 | King Quest VI | 315 | Super Cauldron | 250 | Cd Rom Computer | | Module de base (Obliga.) | 895 | Poignee omnidirectionnelle INTRUDER | 223 |
| D Day | 325 | Laura Bow 2 The | | Task force 1942 | 225 | Quest | | Cd-Rom Fascination | 510 | Poignee "Type" | |
| Dune | 290 | dagger of Amon RA | 275 | The Can Lewis Trial | 390 | Cd-Rom inca | 430 | + 1 matiere | 260 | Aviation "AVIATOR" | 295 |
| F15-Strike Eagle II | 310 | LC Waikiki | 190 | The Lure of the | | Cd-Rom King Quest V | 540 | Matière Complementaire de 4 a 7 ans | | | |
| F15-Strike Eagle III | 330 | Legend of Kyrandia | | Temptress | 335 | Cd-Rom Loom | 505 | Je lis | 180 | | |
| Falcon 3 0 | 345 | Book one | 285 | Ultima 7 La porte noire | 260 | Cd-Rom M1 Tank | | Je calcule | 180 | | |
| Falcon Mission | 190 | Lemmings + Oh no | | Ultima Underworld The | 290 | Platoon | 340 | Metiere Complementaire de 4 a 7 ans | | | |
| Fox Collection | 395 | More Lemmings | 275 | Stygian Abyss | 345 | Cd-Rom Midwinter & | | Math Français, Algebre, | | | |
| Fun Radio Compilc | | Manoir de l'aventure | 300 | Ween | 285 | Gunship Colle Micro | 440 | | | | |
| Micro 2 | 335 | Mantis | 390 | Wing Commander Deluxe | | Cd-Rom Monkey Island | 380 | | | | |

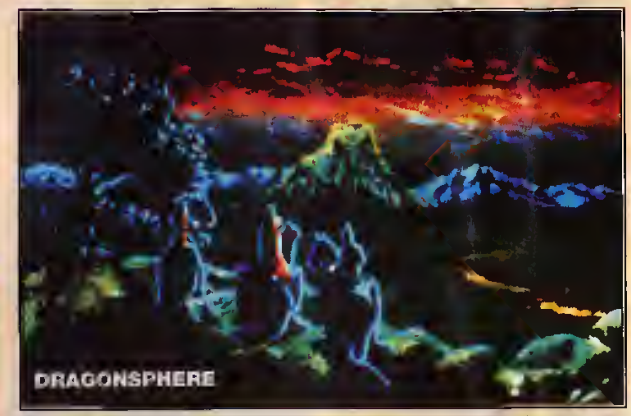
sur tous ces prix

wargame qui vous fait oublier que vous jouez à un jeu de stratégie. En effet, la représentation du terrain est très sympa, mais surtout, l'ensemble des pièces sont superbement représentés, un peu comme si vous jouiez avec des soldats de plombs. En temps réel, avec énormément d'animations différentes pour les

soldats, Fields Of Glory représente vraiment ce qu'on est en droit d'attendre d'un wargame sur micro-ordinateur. Le jeu est prévu pour PC au printemps 92.

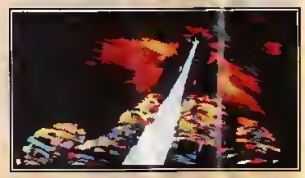
## LE FANTOME DE L'OPERA FRAPPE A NOUVEAU !

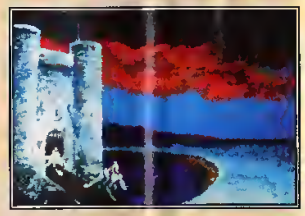
***Stand Microprose, 9 janvier, 17h20 :*** Après le succès de Rex Nebular, Microprose présente **Return Of The Phantom**, un jeu d'aventure animé basé sur le fantôme de l'opéra. Plus proche




d'une histoire policière, le jeu utilise le même système que Rex Nebular, mais avec des graphismes encore plus beaux et des animations toujours aussi réussies. Vous jouez le rôle de l'Inspecteur Raoul Montand, qui commence son aventure en 1993 pour se retrouver en 1881, à la poursuite du fantôme de l'opéra, qui a capturé sa fiancée. Le jeu est annoncé pour PC pour la rentrée.

## UN NOUVEAU JEU MEDIEVAL FANTASTIQUE





***Stand Microprose, 9 janvier, 17h29 :*** **DragonSphere** est également un jeu dans la lignée de Rex Nebular. Cette fois-ci, le jeu se déroule dans un univers médiéval-fantastique, avec un scénario aux multiples rebondissements. Comme Return Of The Phantom, Dragonsphere s'annonce encore mieux réalisé, mais le jeu n'est hélas! pas prévu avant l'automne pour PC.



## LA BASTON E.T.

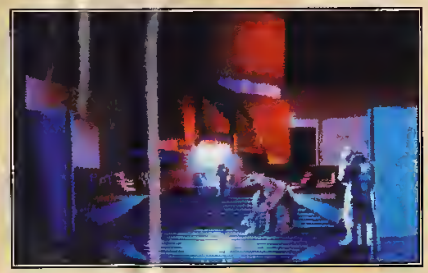
***Stond Activision, 10 janvier, 11h13 :*** En repassant devant le stand Activision, nous découvrons un nouveau produit; **Aliens Vs. Predator** est un jeu basé sur la bande dessinée du même nom. Le jeu n'était pas encore très avancé au C.E.S., mais il paraît que le jeu sera prêt avant l'été pour PC

## LE JEU SANS NOM

***Stond Sir-Tech, 10 janvier, 11h20 :*** On fait parfois bien de refaire un tour là où on a déjà été. Sur ce stand, voilà qu'un nouveau jeu a fait son apparition sur PC. Il s'agit d'un jeu d'aventure aux graphismes superbes, sans nom pour le moment... Nous en reparlerons dans les mois à venir.

## LES RATES

***Aéroport de Las Vegas, 11 janvier, 12h00 :*** Sur un salon, c'est presque normal, on rate toujours des produits. Ca arrive d'autant plus lorsque la compagnie aérienne vous perd vos valises au



départ avec votre planning de rendez-vous. Parmi les produits que nous avons donc ratés, il y a **CyberRace** de Cyberdreams. C'est une course futuriste aux graphismes splendides, dans le genre de Comanche ! Human Race est la suite de Humans. Apparemment, il n'y avait pas grand chose à voir, si ce n'est les premiers sprites. Enfin, le prochain jeu de Mike Singleton, l'auteur de Midwinter, était également présenté. De toute façon, la plupart des jeux ne sortiront pas avant la rentrée, donc nous aurons le temps de revenir dessus dans les mois à venir.



Chez votre marchand de journaux

INCROYABLE

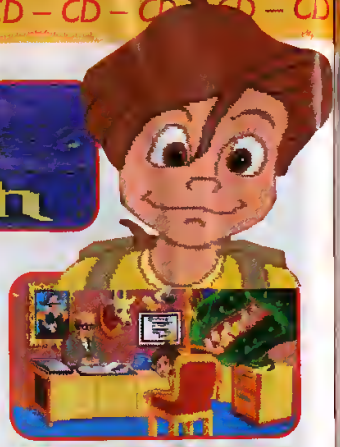
1 Grand Jeu du commerce Pour votre Amiga

STREET FIGHTER

49 F SEULEMENT

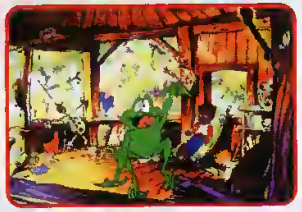
AMIGA DISQUETTE

# The Adventures of Willy Beamish



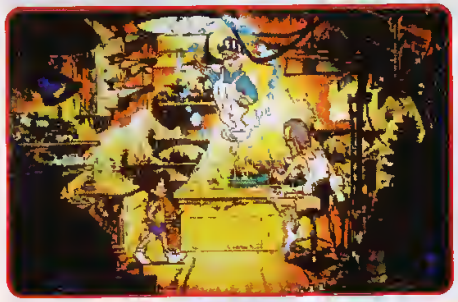
*Dynamix – Jeu d'aventure – Testé sur CD-ROM PC.*

Ce programme de Dynamix nous propose de partager les aventures de Willy Beamish, un jeune garçon américain, dont la principale obsession est de participer et de remporter le grand championnat de jeu vidéo de l'été. Pour ce faire, il va lui falloir consacrer un maximum d'entraînement à son hobby (studieux, n'est-il pas?). Malheureusement pour lui, ses parents ont du mal à comprendre l'importance essentielle et primordiale de ce type de championnat, ce qui va poser bien des problèmes à ce pauvre Willy. A vous donc de l'aider à prendre toutes les mesures nécessaires pour atteindre son but, et les obstacles seront nombreux ; petite sœur si pénible que l'infanticide devrait être remis en question, grande sœur en pleine crise de puberté, parents relativement peu encourageants et bien d'autres problèmes... Du côté de la réalisation,



Willy Beamish est un excellent exemple de ce que l'on peut faire avec un CD. Des animations à chaque tableau, des graphismes BD superbes et très nombreux et des voies et musiques digitalisées en veux—tu en voilà. Malheureusement tout en anglais, mais sous titré (en anglais toujours) Willy Beamish, même s'il ne peut rivaliser avec des jeux tels que 7th Guest de par sa réalisation reste un jeu d'aventure très sympa qui, pour une fois, exploite correctement le support CD. *O.C.*

| | |
|---|---|
| 78% | |
| GRAPHISME | 15/20 |
| SON | 13/20 |
| ANIMATION | 13/20 |
| DUREE DE VIE | 14/20 |



# PREY : AN ALIEN ENCOUNTER

*Kirk Mateno Multimedia – Jeu d'aventure / arcade – Testé sur CDTV*

Voici un produit original qui nous vient tout droit de nos amis danois, une fois n'est pas coutume. Il s'agit d'un jeu de SF, dans lequel le joueur incarne un aventurier, envoyé sur un asteroide pour secourir ses habitants. Une catastrophe semble avoir frappé l'exploitation minière qui s'y trouve et certains ouvriers ont mystérieusement disparus. En fait, très rapidement, vous allez vous rendre compte que vous êtes tombé en plein remake d'Alien. Il vous faudra donc parcourir les méandres de couloirs de la base pour comprendre ce qui se passe et trouver une solution. Si les graphismes sont assez agréables (peu de couleurs, mais plutôt nets), les développeurs ont aussi pris soin de fournir une ambiance sonore assez sympathique : respiration à travers un masque à la Dark Vador, bruits de portes qui coulissent, contact radio ... et surtout des voix digitalisées en plusieurs langues dont la langue française. Malheureusement, le ton de la voix n'est pas du tout convaincant et au lieu de plonger le joueur dans des angoisses indicibles, cela le fait plutôt sourire. Le système de combat est lui aussi vraiment décevant. Peu pratique et donc foncièrement crispant, ce jeu aurait pu être une agréable surprise si la jouabilité avait été un peu plus étudiée. Dommage, car malgré ces défauts, je me suis surpris plusieurs fois à vraiment m'y croire ! D.L.

| | |
|---|---|
| 63% | |
| GRAPHISME | 15/20 |
| SON | 16/20 |
| ANIMATION | 12/20 |
| DUREE DE VIE | 12/20 |



Chez votre marchand de journaux

INCROYABLE

1 Grand Jeu du commerce Pour votre ST

STREET FIGHTER

49 F SEULEMENT

ST DISQUETTE

# SPECIAL C.E.S. DE LAS VEGAS

**Le C.E.S. marquait vraiment l'arrivée des produits CD sur le marché, mais surtout le lancement de nouvelles machines. Aucun doute sur le fait que 1993 sera l'année du CD...**

## NINTENDO

Le géant japonais aurait décidé de repousser la sortie du CD–Rom Super Nintendo pour sortir une machine CD–Rom 32–bits. Les premiers produits annoncés soot Seventh Guest, mais aussi les adaptations des jeux CD Vidéo qui cartonnent en arcade actuellemeot, soit Mad Dog McCree, Gallagher's Gallery, Who Shot Johnny Rock, Space Pirates et le tout nouveau Mad Dog 2 : The Lost Gold. Les rumeurs vont bon train, et on dit que la machine serait compatible avec le CD–I...

## SONY

Sony travaillait sur une machine appelée PlayStation, et qui devait être totalement compatible avec la nouvelle machine CD–Rom de Ninteodo. Après avoir parlé de machine pour Nintendo et Sega. Sony semble se diriger vers une machine à son propre format ! Il s'agirait d'une machine 32–bits.

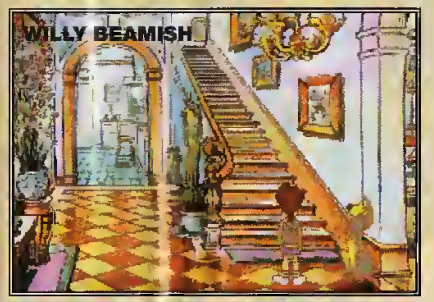
## SEGA

Sega a lancé aux Etats–Unis le Sega–CD, et n'a pas hésité à dépenser 10 millions de dollars pour créer un studio multimédia qui développera la plupart des jeux Sega–CD à venir. Le Sega–CD, c'est oon seulement un CD–Rom, mais c'est aussi uoe machine qui améliore la Megadrive, et plus particulièrement les changements d'échelle, qui ont fait le succès de sa rivale la Super Nintendo. Pari gagné en tout cas pour Sega qui a cartonné au niveau vente, les stocks de Sega–CD étant épuisé. En France, Sega a annoncé que le Sega–CD sortirait en septembre, aux alentours de 2000 francs.Autant dire que Génération 4 vous parlera régulièrement des développements Sega–CD d'ici là, certains produits étant vraiment très fort. En attendant, voici les produits qui étaieot visibles au salon.

**Night Trap** commence par la disparition de 5 personnes dans une demeure. Vous devez mener l'enquête et protéger les autres habitants en plaçant dans 8 pièces, des pièges télécommandés que vous contrôlez par caméra. Vous devez protéger les personnes qui sont dans la demeure en

déclenchant les pièges au bon momeot, ce qui demande parfois un minimum de réflexion. Tourné avec un budget digne d'Hollywood, c'est le premier jeu à utiliser des séquences eo Full Motion Video sur Sega–CD. Chez Sooy, on trouvait Hook, qui comporte des extraits du film et des animations à base d'images de synthèse, mais aussi Dracula, réalisé par Psygnosis, mais qui souffre un peu de son passage en 32 couleurs.

**Cobra Command** est un dessin animé interactif. Vous êtes à bord d'un héhcoptère et vous devez éliminer les ennemis qui passent à l'écran. C'est assez beau et plutôt prenant, dans le genre de Dragoo's Lair mais eo plus intéressant. Dans le même style,
**Road Avenger** est eocore plus réussi. Il s'agit d'une course poursuite à la Mad Max, un dessio animé de plus de 30 minutes, ce qui vous garanti une durée de vie importante.



Chez votre marchand de journaux

INCROYABLE

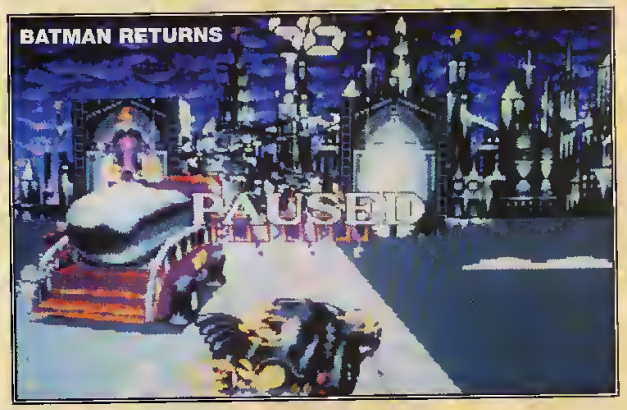
2 Grands Jeux du commerce Pour votre PC

STREET FIGHTER + SWAP

64 F SEULEMENT

PC DISQUETTE

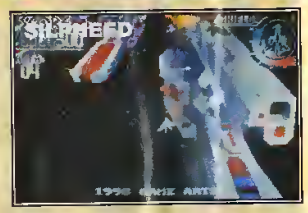
Dans **Sherlock Holmes Consulting Detective**, vous pouvez jouer le rôle du fameux détective au cours de 4 enquêtes, entièrement filmées. Déjà disponible sur PC et Macintosh, le jeu souffre un peu de son passage en 32 couleurs, mais demeure étonnant tout de même. Venant également de la micro, **Adventures Of Willy Beamish**, testé ce mois-ci sur CD-Rom PC, est presque d'aussi bonne qualité sur Sega-CD Il en est de même pour **Rise Of The Dragon**, très beau.
**Batman Returns** est un jeu événement, qui utilise surtout les




possibilités de changement d'échelle du Sega-CD, ce qui donne une 3D de très bonne qualité à cette course où vous jouez en Batmobile, Batski-boat, et où vous avez également de nombreux niveaux à explorer. En plus, 40 minutes de musiques et bruitages sur CD

viennent ajouter toute une ambiance à ce produit somptueux.
**Sewer Shark** chez Sony s'est attiré également les éloges de tous. Ce jeu utilise le Full Motion Video pour proposer des séquences vidéo nombreuses. Il s'agit d'un shoot'em'up assez primaire, mais il est vrai que le jeu est visuellement très réussi.
**Joe Montana NFL Football** est un football américain qui utilise les possibilités 3D du Sega-CD, alliées à de nombreuses scènes en Full Motion Video et à une bande audio rendant particulièrement bien l'ambiance d'un matche
A côté de tout ses softs, quelques éditeurs se contentent d'utiliser les capacités sonores du CD. C'est le cas avec **Sol Feace** est un shoot'em'up un peu mieux que d'habitude, mais qui est loin d'utiliser les possibilités du CD.
**Prince Of Persia** n'a qu'un meilleur son. **Wonder Dog** est également très sympa, plus beau qu'un jeu Megadrive habituel, mais n'utilise que très peu les capacités du CD. **Black Hole Assault** est un shoot'em'up assez moyen.Final Fight marque l'arrivée de Capcom sur le marché Sega. Le shoot'em'up utilise le CD principalement pour la

bande sonore, mais le jeu s'annonce cependant réussi.
**Silpheed** est un shoot'em'up des plus prometteur, avec de superbes




décors et une animation incroyable.
Nouveau concept créé par Sega, **Make A Music Video** est un nouveau style de produit, qui vous permet de mixer des clips en y ajoutant des effets, et ainsi de créer vos propres clips Deux CD étaient présentés: Marky Mark & The Funky Bunch et INXS. Mais Sega a déjà signé avec U2 et Peter Gabriel pour sortir d'autres produits de ce genre, et Sony propose également le même principe avec Kriss Kross.Sega enfin présentait Virtual Prince, un produit assez similaire et permettant de visionner près d'une heure de film sur le chanteur de Mineapolis.
Dans la catégorie éducative, **March Of Time** est un CD faisant revivre des événements historiques, illustrés par des photos et reportage du célèbre magazine.

Mais ce n'est qu'un début, de nombreux jeux étant prévu encore pour cette année; Virgin annonce la sortie prochaine de **Links**, qui comportera des scènes filmées de plusieurs golfeurs et terrains. Certainement un des gros titres de la rentrée. Chez Sega, on parle de **Spiderman Vs The Kingpin, Afterburner 3, Sherlock Holmes 2, Ecco The Dolphin** (avec du son CD et du Full Motion Video), **Indiana Jones, Terminator, Chuck Rock** (qui comportera 9 niveaux supplémentaires et de nombreuses animations en dessin animé).Acclaim s'est associé à Biomechanics & Ardent Studios, une société qui fait des personnages en images de synthèse, afin d'animer leurs jeux Sega-CD. Ils ont annoncés **Aliens, WWF** et **Mortal Combat** Quant à la LucasArts, elle annonce **Rebel Assault**, présenté plus loin sur PC. Cette liste est loin d'être exhaustive, mais nous reviendrons plus en détails sur les jeux Sega-CD dans les mois à venir.

## *3DO*

Voilà l'événement du saloo... On en parlait depuis près de six mois, la console créée par 3DO, une compagnie regroupant des capitaux de Matsushita, AT&T, Time Warner, MCA (Universal) et Electronic Arts. La machine s'appelle 3DO Interactive Multiplayer, et est basée uniquement sur la technologie CD. Elle est annoncée pour

Chez votre marchand de journaux

ST MAGAZINE
ET SA DISQUETTE GRATUITE

LA DISQUETTE DU MOIS :

LAMA
Llamatron en couleur par Jeff Minter !

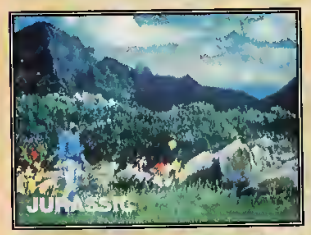
POV
Version simplifiée de Persistance Of Vision, un super logiciel de Ray Tracing

DBMASTER
Une base de donnée complète pour votre Atari, fournie avec un masque de saisie

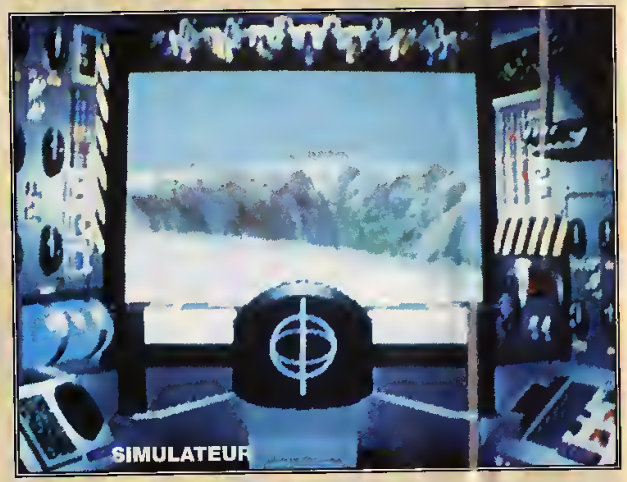
CE MOIS-CI DANS ST MAGAZINE :

Dans le numéro de février, ne manquez pas dans ST Magazine : le dossier Musique, avec plus de 15 pages pour tout savoir sur la musique et le ST — Les meilleurs jeux du mois testés à fond : *Super Cauldron, Dragon's Lair III*, etc. — Les trucs et astuces — Comment programmer une méga démo — Initiation au Raytracing — etc.

l'automne 93 aux Etats–Unis, mais rien n'est encore sûr quant à l'arrivée en France de la machine. Fondée par Trip Hawkins, qui avait créé Electronic Arts il y a quelques années, la compagnie 3DO espère que son lecteur deviendra un objet aussi répandu qu'un magnétoscope VHS. C'est Panasonic qui commercialisera le premier lecteur 3DO aux Etats–Unis, et c'est d'ailleurs le modèle qui était présenté.
Vous voulez des caractéristiques, des chiffres ? Ok, mais accrochez–vous ! Le microprocesseur est un RISC 32–bits, multitâche, et il est assisté d'un processeur graphique 50 fois plus rapide que ceux des micro–ordinateurs ou consoles du moment. Ainsi, là où un micro–ordinateur est capable d'afficher 1 million de pixels par seconde, le 3DO peut en afficher 64 millions. Le 3DO fonctionne en



effet par cellules, qui sont un peu comme des sprites, si ce n'est que la machine n'est pas limitée par la taille, la forme, la couleur ou le nombre affichable. Chaque cellule peut être animée, transformée et




déformée. De plus, le 3DO dispose d'effets nombreux. Le Warping permet de tordre une image dans tous les sens. L'effet Transparency permet de rendre les images plus ou moins opaques. Cet effet est très pratique pour simuler l'eau, le feu, la fumée, les nuages ou le brouillard. Les effets de lumière permettent de recalculer les ombres et les teintes en fonction des sources de lumière, et ceci en temps réel ! L'anti–aliasing permet d'adoucir les bords des objets, et enfin le texture–mapping permet des effets comme dans Ultima Underworld, mais en temps réel et de manière très rapide. Côté couleurs, la 3DO peut en afficher plusieurs millions (à ce niveau là, on ne compte plus le nombre exact...). Côté son, c'est bien sûr





aussi bon que du CD audio, avec en plus un DSP pour les divers effets sonores possibles.
On connaît l'intérêt du CD; stocker prêt de 650 mégabytes de données. Mais là où le 3DO fait fort, c'est que la console permet d'accéder deux fois plus vite aux données qu'un classique lecteur CD–Rom. Ainsi, en plein écran, le 3DO peut afficher jusqu'à 30 images par

seconde.Enfin, le 3DO est compatible avec les CD musicaux et le Photo CD de Kodak.Il faut dire que le 3DO accède à 300 kilobytes par seconde, contre 150

pour les CD–Rom classiques.
Le 3DO sera commercialisé avec un paddle proche de celui de la Super Nintendo, mais de nombreux accessoires sont à

prévoir. Plusieurs manettes (volant, manche–à–balai, trackballs), un clavier et une souris, un modem, des lunettes 3D, une carte mémoire (pour faire des sauvegardes), des périphériques pour connecter une caméra vidéo et des connections MIDI sont déjà prévus, tout comme une version portable du 3DO.

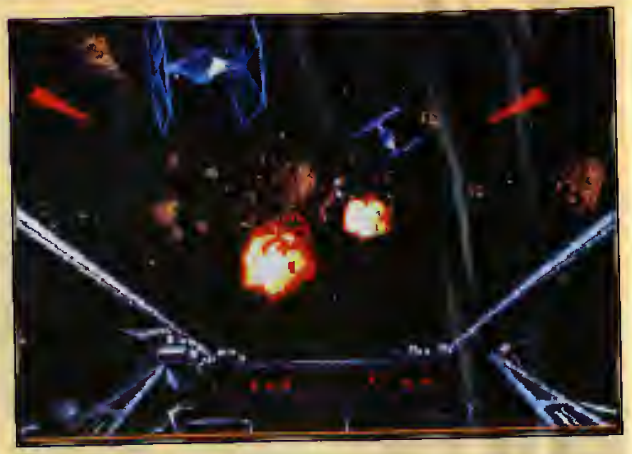
Les premières compagnies à se lancer dans le développement de produits 3DO sont Paramount, Virgin, Ocean, Dynamix, Psygnosis, Maxis et Spectrum Holobyte, mais aussi Time Warner, MCA et Electronic Arts bien sûr. Cependant, bien d'autres sociétés ont annoncés qu'elles allaient produire des produits pour 3DO, dont Argonaut, Bullfrog, Cineplay, Core, DMA, Gremlin, Krisalis, Loriciel, Microprose, Millennium, Origin, Renegade, Sales Curve, THQ, Three–Sixty, Trilobyte et Westwood.

Les produits qui sortiront sur 3DO seront variés, un peu comme sur CD–I. Ainsi, sont prévus des films interactifs, des utilitaires vidéo, des éducatifs pour enfants, des encyclopédies, des cours pour tous les âges et bien sûr des jeux.

Côté jeux, les premiers à sortir seront produits par 3DO mais aussi par Electronic Arts, qui présentait **PGA Tour Golf** et **John Madden**

**Football** "Nous serons dès le début l'éditeur le plus prolifique sur 3DO" a annoncé Larry Probst, président d'Electronic Arts.
Dans PGA Tour Golf, le survol des parcours qui était en 3D sur micro et ici en images de synthèse. Quand au jeu, il ressemble au golf sur CD–I, mais il devrait comporter plus d'option et être plus intéressant. Quant à John Madden Football, on a l'impression de voir un match de football américain à la télévision, avec des commentaires de John Madden lui même.

## CD–ROM MACINTOSH et PC



***LUCASARTS***
La compagnie américaine présentait encore de nombreux nouveaux produits sur CD. Day Of The Tentacle: Maniac Mansion 2, présenté dans le Spécial C.E.S., sera disponible sur CD–Rom PC, dans une version où l'ensemble des dialogues seront parlés. Indiana Jones And The Fate Of Atlantis est terminé sur PC CD–Rom, et selon le même principe, est entièrement parlant. Mais la grosse nouveauté CD chez

LucasArts était Rebel Assault, un jeu dans la série des Star Wars et qui utilise totalement les capacités du CD. En dehors des longues et splendides scènes cinématiques qui interrompent le jeu, Rebel Assault est un jeu d'arcade dans le genre de Starblade en arcade. Votre vaisseau suit un chemin préprogrammé, somptueux, mais vous le dirigez comme vous voulez à l'écran.
A–vous de suivre au mieux la route qu'il doit suivre. C'est totalement splendide, et ça devrait sortir cet été selon la LucasArts, dont fin 93 avec un peu de chance...

***INTERPLAY***
La compagnie américaine se lance à fond sur le CD, et annonçait de nombreux produits. The Lord Of The Ring Enhanced CD–Rom sera disponible pour PC courant 93. Le jeu reprend le jeu de rôle micro, en y incorporant plus de 20 minutes du dessin animé de Ralph Bashki pour illustrer les différentes actions. Star Trek : 25th Anniversary Enhanced CD–Rom reprend le jeu d'aventure sorti cette année sur PC, mais le jeu est maintenant entièrement parlé, et on retrouve les voix de William Shatner et Leonard Nimoy, ce qui plaira aux fans. Enfin, Sim City arrive également sur CD–Rom sur PC et Macintosh. avec près d'une heure de vidéo pour illustrer les différentes actions.
Mais LA grosse nouveauté d'Interplay venait de la présentation de Stonekeep, un jeu dans la lignée de Bard's Tale, d'ailleurs créer par son auteur, Brian Fargo.
Imaginez Dungeon Master, mais entièrement en images de synthèse, avec des acteurs déguisés et filmés pour les monstres. La démonstration que nous avons eue





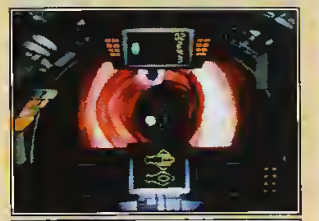
était époustouflante, aussi bien visuellement qu'au niveau des sons. Stonekeep devrait sortir cet été sur PC, mais nous vous en reparlerons au plus vite, quand il sera possible d'en passer des photos.

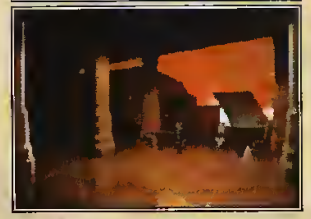
***ICOM***
Sherlock Holmes Consulting Detective 2 arrive bientôt sur CD–Rom Macintosh, PC et offre trois enquêtes qui reprennent plus de 90 minutes de vidéo !

***ACTIVISION***
Return To Zork, suite de la fameuse série, sera produit sur CD, avec des acteurs venant de séries télévisées Américaines dont Twin Peaks.

***PSYGNOSIS***
La compagnie a fait un carton au C.E.S. en présentant ces premiers produits CD–Rom, Microcosm et Dracula, que vous aviez découvert

dans nos colonnes il y a quelques mois. Si Microcosm est présenté sur PC et Dracula sur Sega–CD, ces produits sortiront sur tous les formats. PC, Macintosh, Sega et même 3DO. Dracula est un jeu d'arcade dans la lignée des Shadow Of The Beast, et qui propose 500 mégas de graphismes et de sons, 15 minutes du film de





Francis Ford Coppola, des scènes d'intro et la scène finale entièrement en images de synthèse, une animation à 20 images seconde et un personnage digitalisé aux animations étonnantes. Bref, Dracula s'annonce comme l'un des plus beaux jeux d'arcade, même si sur Sega–CD le nombre peu élevé de couleurs (32) en fait la moins réussie des versions. Le jeu sortira au printemps.

univers Mac
La référence

Mac 93 : le guide

Une fois par an, vous et des centaines de milliers d'utilisateurs fidèles aux Macintosh d'Apple avez rendez-vous avec votre univers informatique. Une fois par an, vous avez besoin d'avoir sous la main, en permanence, un panorama pointu de tout ce qui crée votre environnement de travail, de progrès, de succes, de loisirs. Une fois par an, Univers Mac prend le pari de vous offrir le guide le plus efficace et le plus pratique de toute la presse Macintosh.
Les machines. Les applications logicielles majeures. Les périphériques d'entrée et de sortie.
Un guide qui joue les entrées multiples pour que chacun, immédiatement, repère ses solutions. Un guide doublé d'une base de données sur disquette encartée pour que d'un clic, vous lecteur, vous utilisateur, vous prescripteur, vous acheteur, trouviez et reconnaissiez l'offre dont vous disposez et les professionnels qui sauront vous équiper.

Prix : 35 F
Plus de 200 pages
N°21 d'Univers Mac
(daté mars)

En kiosque Vendredi 12 février

Microcosm est prévu pour la même date, et est un shoot'em'up sur plusieurs niveaux, à l'intérieur d'un corps humain. Somptueux, Microcosm présente des scènes en images de synthèse qui sont à tomber par terre.
Enfin, d'autres projets CD-Rom sont en cours chez Psygnosis. Deux jeux basés sur des films qui sortiront en 93, mais également des créations originales. Et quand vous voyez les photos de cette démo Psygnosis des capacités de la 3DO, vous imaginez ce que nous réserve la compagnie anglaise...

*SPECTRUM HOLOBYTE*
Iron Helix est un nouveau titre pour CD-Rom Macintosh et PC. C'est une aventure cinématique interactive qui place le joueur à bord d'une sonde explorant un vaisseau ennemi. Le jeu est prévu pour mars 93 sur Mac et mai 93 sur PC. Pour la réalisation de ce

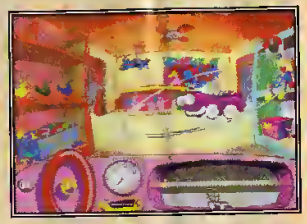
jeu, l'équipe de Drew Pictures n'a pas hésité à se faire aider par Richard Cohen, qui n'est autre que l'un des principaux animateurs de l'ILM à avoir travaillé sur Terminator 2, Total Recall ou Star Trek VI. Selon l'équipe de Drew Picture, il a énormément apporté au look réaliste de l'intérieur du vaisseau, ainsi qu'à tous les effets de lumières.

*REACTOR*
Virtual Valerie est un logiciel interdit aux moins de 18 ans ! Voilà quelque chose de prometteur .. Ce genre de produit

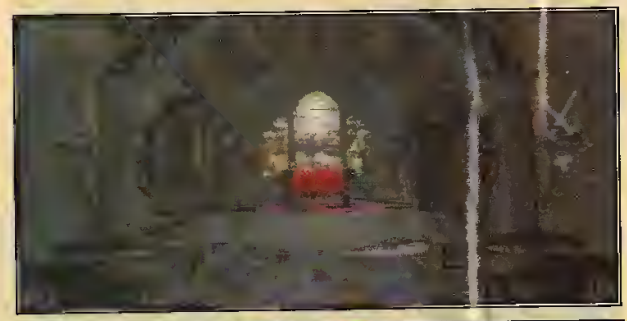
est monnaie courante sur tous les ordinateurs, mais cette fois-ci, ce thème est sujet à un jeu, hélas moyennement intéressant.

*ELECTRONIC ARTS*
La version CD-Rom de Lost Files Of Sherlock Holmes est en court de "tournage", puisqu'il faut bien parler de tournage.
Le jeu remplace toutes les scènes de dialogues par de la vidéo, et tout le jeu est parlé. Au final, il y a près de 157 minutes de vidéo, sur un seul CD-Rom.

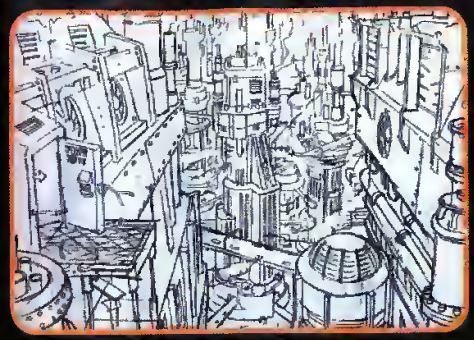
Un autre produit que nous devrions recevoir le mois prochain est dénommé Putt-Putt. Testé dans sa version PC ce mois-ci, ce petit jeu éducatif possède des animations et des dialogues qui en font un des produits les plus mignons du genre.



*VIRGIN GAMES*
Nous avons enfin pu avoir une version quasiment finie du jeu. Voici deux nouveaux écrans, avec une nouvelle salle et la baignoire avec son occuppante !



## AU SOMMAIRE DU PROCHAIN NUMÉRO

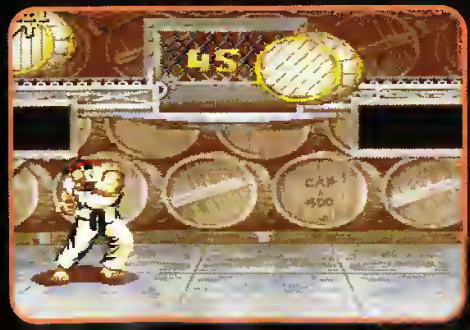


## LE JEU SURPRISE

Nous allons en effet consacrer un gros dossier à un tout nouveau jeu d'aventure Incroyable, dont nous ne pouvons vous révéler pour l'instant que ce rough, dessiné cependant par une célébrité. Bien des surprises et bien des révélations le mois prochain, avec des tonnes de photos, des dessins, des interviews...

## SLEEPWALKER...

Chez Ocean et bien d'autres produits vus au CES, devraient sortir d'ici là en France. Batman Returns de chez Konami, peut être X-Wing (LucasArts) et The 7th Guest (Virgin Games), sûrement Wizardry 7 (Sir-Tech), Eric The Unready (Legend Software), Lemmings 2 (Psygnosis)... Des tonnes de nouveautés, aussi bien en test qu'en preview ou en news !



## DE LA BASTON A L'ETAT PUR

Après Street Fighter 2 (US Gold), présenté sur Amiga ce mois-ci, nous vous donneront l'occasion de découvrir Body Blow de Team 17, d'ores et déjà considéré comme le grand rival de SF2. Il faut dire que cette équipe nous a déjà assommé avec Project X et Alien Breed.

## LES 4 D'OR

Un reportage sur la cérémonie de remise des prix des 4 d'Or, récompensant les meilleurs jeux consoles et micros de l'année 1992. Vous avez été des milliers à voter et nous allons nous faire un plaisir de vous présenter vos résultats !

Les programmeurs de 'DUNE' présentent

# KGB

## LA BUREAUCRATIE TUE

L'UNION SOVIETIQUE

Août 1991.

L'organisation la plus secrète et la plus puissante au monde est sur le point de tout perdre...

Contactez

au 16 - 72 02 59 00

Disponible dans les AUCHAN et vos meilleurs points de ventes

PC & Amiga

Les photos d'écran peuvent avec l'accord d'un autre format.

KGB the game. (C) CRYO Interactive Entertainment

(P) 1992 Virgin Games Ltd All rights reserved

Virgin Games Ltd 338A Ladbroke Grove, London W10 5AH

Virgin Games France, 223 rue de la Croix Nivert 75015 Paris.